

DM 9,99

mit 2 CDs
 + VOLLVERSION
DARK REIGN
10 EXKLUSIV-VIDEOS
 Tribes 2 • Alice • Wiggles •
 Deep Space 9 – The Fallen •
 MechWarrior 4 • Anachronox

BIG ACTION
 Das Skandal-Video: Sieben
 Redakteure hinter Gittern!

MIT VIDEO

AQUANOX

Super-Hit aus Deutschland: Lesen Sie, warum der Schleichfahrt-Nachfolger zu den großen Spiele-Hoffnungen 2001 gehört

MIT VIDEO

So indiziert die

BPJS

Exklusiv-Reportage: Begleiten Sie uns zur Bundesprüfstelle und lernen Sie alles über Spiele-Indizierung

TOPAKTUELLE DEMOS

- Project I.G.I.
- Alice
- Dirty Track Racing
- Pro Rally 2001
- Laser Arena

GRATIS!
 DIE VOLLVERSION



MIT SPIELTIPPS

DARK REIGN

Der große C&C-Konkurrent: Echtzeitstrategie mit toller KI und leistungstarkem Construction-Kit

Spielertipps: No One Lives Forever • DS9 – The Fallen • Call to Power 2 • Monkey Island 4 u. v. m.

0 1
 4 139 5002 709997



TEST DES MONATS:
 No One Lives Forever

Kauf' mich!

Jetzt zugreifen: Die beste Hardware & die genialsten Spiele für Zocker!



Der Ball ist rund!



"Mag unser Nationalteam auch noch Jahre für den Neuaufbau brauchen, PC-Fans erwartet bereits hier ein Spiel auf höchstem Niveau!"

(PC Joker 09/00)

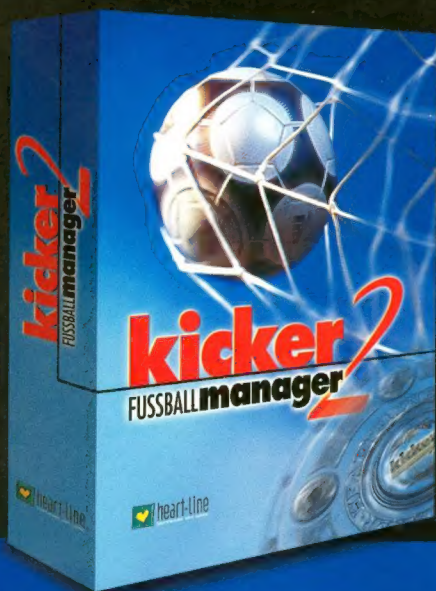
"Bessere Spielzüge als beim Kicker Fußballmanager 2 bekommen Sie bei keinem anderen Manager zu sehen"

(PC Action 09/00)



"Der Kicker Fußballmanager 2 glänzt durch seine vorbildliche Menüführung"

(Gamestar 10/2000)



- Neue und komplett überarbeitete Menüpunkte in hoher Auflösung
- Berechnung aller Spiele "live"
- Einfachste Bedienung
- Spannende Konferenzschaltung
- Fußball wie im "Digitalfernsehen": Bis zu 16 Spiele auf einem Bildschirm
- Auch im Netzwerk und Internet spielbar

KOCH 089 / 85795120
DISTRIBUTION ECD425005K

heart-line
SOFTWARE MIT HERZ
www.heart-line.de

Jetzt im Handel!



„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!“
(PETRA MAUERÖDER/PC GAMES 10/2000)

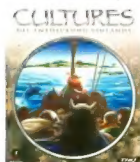
„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!“
(TIMO KOCH. PC JOKER 10/2000)

„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel, »Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte.“
(CHRISTIAN PFEIFFER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!“
(COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)

CULTURES

DIE ENTDECKUNG VINLANDS



WWW.CULTURES.DE

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH, A **THQ** Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2000 Funatics Development GmbH. All rights reserved. Published by THQ



FUNATICS
DEVELOPMENT
phenomedia.com



Big Action

Sieben Redakteure werden gegen ihren Willen für die nächsten sechs Monate in einem winzigen und stickigen Redaktionsraum bei Nürnberg festgehalten und rund um die Uhr von Kameras beobachtet.



Die Truppe ist von der Außenwelt abgeschottet und intensive psychologische sowie allgemeinmedizinische Tests hat keiner von ihnen erfolgreich durchlaufen. Und schon beim Einzug ging es heiß her ...

Harald: Wo ist mein Koffer mit NHL 2001? Ich drehe durch! Ihr seid doch alle falsch!!!

Herbert: Pass auf, gleich knallt's! Halt mal lieber kurz die Kiste hier, meine Heizdecke liegt noch in der Schleuse.

Christian S.: Ruuuuhhhheeeee! Sonst krieg ich Plackkk! Kann mir mal jemand dieses blöden Karton hier abnehmen? Der riecht ja widerlich! Ich glaube, Tanjas Parfümfläschchen ist zerbrochen.

Tanja: Oh nein! Ich muss zurück. Hey, warum ist die Bürotür abgesperrt?

Christian M.: Bitte was? Parfümfläschchen? Wir sind doch nicht zum Vergnügen hier! Sondern zum Arbeiten. Los jetzt, die Weihnachtsausgabe wartet darauf, geschrieben zu werden.

Jo: Wie jetzt? Ich dachte, ich kann gleich nach Hause gehen? Was sollen denn die ganzen Umzugskisten hier überhaupt ... ähmm ... und wieso Schlafsack und ausreichend Anziehsachen?

Alex: Mensch Jo, weil du hier die nächsten sechs Monate nicht rauskommst! Es sei denn, ...

Alle im Chor: ... ihr wählt mich als Ersten raus ... BITTE!!!!

Die tumultartigen Szenen und alle Fakten zur ersten BIG-ACTION-Nummerierung finden Sie auf unserer Cover-CD und den Leserbriefseiten.

Auftakt

Die Redaktion

Christian Müller, 33

Actionspiele, Simulationen

... kann sich immer noch nicht an die ganzen Kameras im Redaktions-Container gewöhnen, findet aber, dass der Fränsel doch kein so schlechter Kerl ist.



Harald Fränsel, 30

Actionspiele, Sportspiele

... ist blind, seit er Sauerteig in seinem rosa Hemd erblicken musste und plädiert seitdem für eine Arbeitskleidungs-Vorschrift.



Alexander Geltenpoth, 27

Strategie, Rollenspiele

... kann es kaum erwarten, sich durch menschenüberlaufene Kaufhäuser zu drängeln, um die letzten Geschenke zu ergattern. Da kommt Weihnachtsstimmung auf!



Herbert Aichinger, 39

Action- und Strategiespiele, Adventures

... übt weiter an seiner Rolle als „Franken-Ken“ im Big-Action-Container und hält sich den rosa Sauerteig mit Heavy Konstruktion von King Crimson vom Leib.



Joachim Hesse, 26

Action, Rennspiele und Adventures

... empfiehlt für gute Musik mit deutschen Texten einen Besuch im Internet unter www.tobiasbiedert.de. Unterstützt den Künstler!



Tanja Bunke, 24

Actionspiele, Strategie und Simulationen

... wird an Weihnachten nach Köln fahren und freut sich tierisch auf ein Wiedersehen mit ihren Freunden und auf die darauf folgenden Disco-Besuche.



Christian Sauerteig, 20

WiSims, Renn- und Sportspiele

... plant gerade seinen Après-Ski-Urlaub in den Bergen und kann über die Ausführungen seiner unmodischen und Altkleidersammlungs-Restbestände tragenden Kollegen nur müde lächeln!

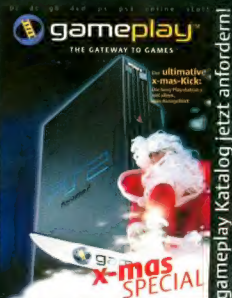


Wenn wir's nicht haben -
Dann hat's keiner!



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



Jetzt die aktuellen Spielehits bestellen: fon: (0931) 35 45 222 net: www.gameplay.de

gameplay Katalog jetzt anfordern!

Thema des Monats Aquanox

Kaum zu glauben: Hinter dem Unterwasser-Epos *Aquanox*, einen bizarren Mischung aus Ego-Shooter und Aufbaustrategie, steckt ein deutsches Entwicklerteam! Ob die Jungs von Massive Entertainment den Beweis erbringen, dass auch hier zu Lande nicht nur Wirtschaftssimulationen entstehen können?

Seite 48

Seite 68



No One Lives Forever

Vergessen Sie James Bond! Superagentin Cate Archer zeigt dem biedereren Briten, wo wirklich der Hammer hängt. Die neue Shooter-Referenz!

Seite 32



Weihnachtsträume

Na, wieder keine Geschenkideen? PC Action empfiehlt Ihnen in letzter Minute, was man einem Spiele-Freak so alles unter den Weihnachtsbaum legen kann.

Rubriken

Auftakt	5
Bestseller	180
Cover-CD-ROM und DVD	175
Die letzte Seite	202
Die Redaktion	5
Fehlstart	179
Hardware-Referenzen	200
Hit-Countdown	186
Hotlines	186
Impressum	119
Inhalt Spieletipps	147
Inhaltsverzeichnis	6
Inserentenverzeichnis	181
Leserbriefe	180
So werten wir	66

Aktuelles

Actionspiele	12
Adventures und Rollenspiele	16
Blockbuster	10
Budgetspiele	24
Online-Spiele	22
Simulationen	20
Spiele-Industrie	28
Sport- und Rennspiele	18
Strategiespiele und WiSims	14
Vermischtes	26

Blickpunkt

Weihnachts-Special	32
Die BPJS-Reportage	40
ETAINA – der Spiele-Oscar	44



ab Seite 147 SPIELETTIPPS zum Herausnehmen



No One Lives Forever, DS9 The Fallen, Flucht von Monkey Island, Call to Power 2



Vorschau

THEMA DES MONATS: Aquanox	48
Anachronox	60
Rollenspiel mit Kinofeeling von ION Storm	
I-War 2	54
Particle Systems' zweiter Ausflug ins All	
Robin Hood: Defender of the Crown 2	63
Kämpfen Sie für England und Richard Löwenherz!	
Wiggles	62
Die perfekte Mischung aus Creatures und Sims?	

Tests

TEST DES MONATS:	
No One Lives Forever	68
4x4 Evolution	112
Aladdin Nasiras Rache	109
Alarm für Cobra 11	118
American McGhee's Alice	74
Autobahnraser 3	112
B17 Flying Fortress 2	116
Big Brother 2	118
Call to Power 2	92
Chicken Run	96
Colin McRae Rally 2	110
Deep Space Nine: The Fallen	78
Delta Force: Land Warrior	85
Der Grinch	107
Der Meistertrainer	117
Die Mumie	107
Dinosaurier	96
Dirt Track Racing Sprint Cars	112
Dirt Track Racing	112
Donald Duck	96
Dracula 2	109
Dschungelbuch Groove	96
Eldorado	109
Emergency Police	96
Euroleague Football	117
F1 Official Team Manager	94
Flucht von Monkey Island	100
Frontschweine	81
Fur Fighters	81
Galaga	85
Grouch	107
Hugo 8	108
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	94
Keep the Balance	117
Links LS 2001	112
MechWarrior 4	80
Motocross Mania	113
Patrizier 2	90
Pro Rally 2001	110
Project IGI	82

Pulleralarm	118
Sacrifice	88
Sheep	108
Simon the Sorcerer 3D	100
Simon the Sorcerer Game Pack	117
Simon the Sorcerer Pinball	85
Space Empires 4	96
Squadleader	96
Starship Troopers	113
SWAT 3 Elite Edition	85
Technomage	106
The Final Curse	109
Tomb Raider - Die Chronik	84
Tony Hawk's Pro Skater 2	114
Vyrus	85
Wartorn	96
Wer wird Millionär?	118
Woody Woodpecker Racing	107

Spielerforum

Age of Empires	136
Command & Conquer	138
Diablo 2	128
Die Siedler 3	144
FIFA 2000	134
Grand Prix 3	132
GTA 2	133
Half-Life & Team Fortress	122
Need for Speed	130
Starcraft	140
Star Trek Voyager: Elite Force	124
Unreal Tournament	122

Spieletipps

Call to Power 2	167
Dark Reign	175
Deep Space Nine: The Fallen	157
Flucht von Monkey Island	166
No One Lives Forever	149
Kurztipps	203
Thema Technik	205

Hardware

Aktuelles: Hardware	188
Produktneuheiten speziell für Spieler	
Hardware-Referenzen	200
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner	
Blickpunkt: CPU Shootout	190
Kräftemessen der Super-Prozessoren	
Test: Grafikkarten	196
Der optimale Durchblick beim Spielen	
Test: Guillemot Game Theater	198
Das Wunschpaket für Soundfreaks	

Seite 190 + 198



Die neuen Super-CPUs



Das Soundwunder

Game Theater

Heft-CDs

PC-Action-CDs

Demo- und Vollversions-CD
Vollversion: Dark Reign
Einem Echtzeitsstrategie-Klassiker halten wir diesmal mit Dark Reign für Sie bereit. Mit unserer Demo-CD können Sie u. a. Alice, Pro Rally 2001 und Project IGI schon mal antesten.

PC-Action-DVD

Zusätzlich zu den auf der PC-ACTION-CD enthaltenen Programmen bietet Ihnen die DVD-Ausgabe weitere 12 Demo-Highlights wie Unreal Tournament, Patrizier 2 und Sacrifice sowie jede Menge Material zu unseren Spielerforen.



Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Patrizier II



DM 89.⁹⁵

PC GAMES
Art. Nr.: PCC03306
ERHÄLTICH



Unser
Weihnachtsservice:
Wer bis zum 21.12.
bestellt, hat sein
Päckchen rechtzeitig zu
Heilig Abend unterm Baum.

PREISHAMMER

Tomy Haw's 2
Totally Unreal Sp. Edition
Tribes 2
Tribes 2 US
Tombstone 1882
Uefa Soccer 2001
Vampire: Die Maskerade
V-Rally 2 Expert Edition
Wer wird Millionär?
Werner: Asphaltbrenner
Wizard & Warriors Lim. Ed.
Wizards & Warriors
Woody Woodpecker: Racing
Worms World Party
You Don't Know Jack 3

DM 64.⁹⁵
DM 49.⁹⁵
DM 74.⁹⁵
DM 129.⁹⁵
DM 39.⁹⁵
DM 74.⁹⁵
DM 79.⁹⁵
DM 69.⁹⁵
DM 69.⁹⁵
DM 79.⁹⁵
DM 99.⁹⁵
DM 69.⁹⁵
DM 68.⁹⁵
DM 74.⁹⁵

Anno 1602
Byzantine
Dungeon Keeper 2
FT Racing Simulation
Genetic Evolution
Grand Theft Auto 1
Grand Theft Auto 2
Ground C. Dark Conspiracy
Kaiser Total
Outcast
Sanitarium
System Shock 2
Unreal Tournament

DM 34.⁹⁵
DM 9.⁹⁵
DM 24.⁹⁵
DM 3.⁹⁵
DM 19.⁹⁵
DM 9.⁹⁵
DM 29.⁹⁵
DM 9.⁹⁵
DM 29.⁹⁵
DM 29.⁹⁵
DM 9.⁹⁵
DM 29.⁹⁵
DM 29.⁹⁵

Battle Isle IV



PC GAMES
Art. Nr.: PCC03279
ERHÄLTICH

DM 89.⁹⁵

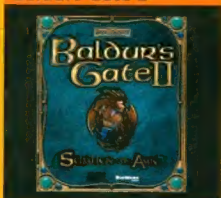
Gunman Chronicle



PC GAMES
Art. Nr.: PCC04537
ERHÄLTICH

DM 69.⁹⁵

Baldurs Gate 2



PC GAMES
Art. Nr.: PCC04581
ERHÄLTICH

DM 79.⁹⁵

Jagged Alliance



PC GAMES
Art. Nr.: PCC04498
ERHÄLTICH

DM 69.⁹⁵

Portofreie Sonder-Lieferung*

Preishammer – aktuelle
Top-Spiele zum Spitzenpreis
Top Spiel
Jetzt vorbestellen –
zum Release-Datum spielen

Bundle – all-inklusive

Budget – Spiele-Klassiker
zum Sonderpreis
Neuheiten – ab sofort erhältlich

Die ersten Besteller dieses Artikels
erhalten eine Überraschung!

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands, Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. KH-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM, Vorkasse (per Bankeck) bis 200,- DM oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, in drucker, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir ansonsten Portokosten nach Nachnahmegebühren, lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

Duke Nukem Forever

Ego-Shooter Spiel kommt im Kinoformat

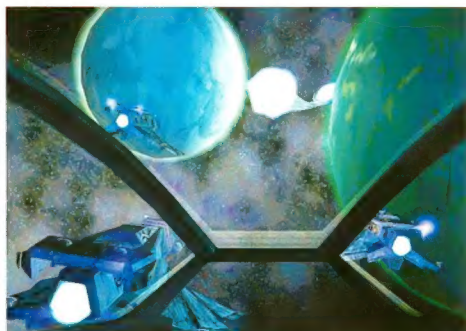
Nachdem die Entwicklertruppe G.O.D. (Gathering of Developers) die Rechte an *Duke Nukem Forever* gekauft hat, erscheint der Ego-Shooter im zweiten Halbjahr 2001 nicht bei Infogrames, sondern wird von Take 2 vertrieben. Der von vielen Fans sehnlich erwartete

Titel soll als eines der ersten Computerspiele die Augen mit 16:9-Kinoformat (sog. Wide Screen) verwöhnen und auf der *Unreal-Engine* basieren. Zudem gibt der Dolby Digital Surround Sound den Zockern kräftig was auf die Ohren.

Info: www.3drealms.com



Bei der jüngsten Spielemesse E3 präsentierte sich ein leibhaftiges Duke-Double samt weiblicher Begleitung – das Spiel soll nun im zweiten Halbjahr 2001 erscheinen.



Freelancer zeigt zum jetzigen Stand eine konkurrenzlose Optik.

Freelancer

Action Weltraum-Oper exklusiv für Xbox?

Microsoft hat nach Bungie (*Halo*) mit Digital Anvil die nächste Entwicklerfirma gekauft. „Big M“ sicherte sich damit auch die Rechte an der Weltraumsimulation *Freelancer*. Kult-Designer Roberts (*Wing Commander*-Serie) verließ Digital Anvil daraufhin, will die Arbeiten an seinem neuesten Kind aber als Berater unterstützen. Unterdessen spekuliert die Sze-

ne, ob *Freelancer* ein ähnliches Schicksal ereilt wie *Halo*, das bekanntlich zunächst exklusiv für die Xbox und erst 2002 für den PC erscheint. Microsoft dementiert dies insofern, dass es eine Veröffentlichung für Ende 2001 zusagte – also zeitgleich mit dem Markteintritt der „Wunderkonsole“.

Info: www.microsoft.com/games/freelancer

Obi-Wan

Action Jedi-Ritter ist für den PC gestorben

Obi-Wan erscheint nicht für den PC. Mit dieser Meldung überraschte LucasArts kürzlich die Fachwelt. Der Titel könne technisch die hohen Qualitätsanforderungen der Firma nicht erfüllen, hieß es. Nun dürfen sich nur Besitzer der neuen

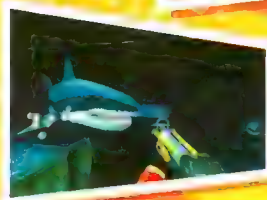
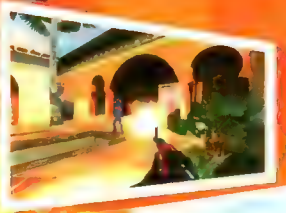
Konsolen-Generation auf die Lichtschwert-Duelle freuen. Der Schock saß bei vielen *Star Wars*-Fans tief. Ob die Unterschriften-Liste unter www.petitiononline.com/oblpc/petition.html etwas bringt, ist mehr als fraglich.

Info: www.lucasarts.com



So hätten die Lichtschwertduelle ausgesehen. Das war's dann!

FOX Interactive proudly presents Agent Cate Archer und...



THE OPERATIVE

**No One
Lives
Forever**



...die Waffen einer Frau!



Irgendwann kriegen wir sie – alle

Es kommt hin und wieder vor, dass

uns Hersteller erst Testmuster zur Verfügung stellen, wenn der Titel schon im Handel ist.

Es mag sogar nett gemeint sein, wenn wir trotz Anfrage gar nix kriegen – weil uns die Spieleschmied vielleicht in ihrer samaritanischen Art vor

der in Pappe und Folie verpackten Langeweile schützen wollen (übersetzt heißt das: schlechte Wertungen fürchten). Nützen tut's nix: Selbst Spielerredakteure tippeln ab und zu in die Läden, um ein „Muster“ käuflich zu erwerben. Im Sinne unserer Leser, die einen Überblick über den gesamten Spielemarkt und vor allem Gurken-Warnungen verdient haben, ist das unsere Pflicht. Mit einigen Tests später dran zu sein, lässt sich dennoch manchmal leider nicht vermeiden.

Harald Fränkel

/// Auf Basis der *Insanity-Engine*, die bereits bei **Hidden & Dangerous** zum Einsatz kam, entwickelt die Spieleschmiede **Lonely Cat Games** einen Actiontitel namens **Atlantica**. Wahlweise in der Ich- oder der Verfolgerperspektive erleben Sie Abenteuer zur Zeit der Inkas. /// In der deutschen Version von **Counter-Strike 1.0**, die jetzt bereits im Handel sein müsste, sind statt menschlicher Protagonisten **Roboter** zu sehen – und kein Blut. ///

Deus Ex Multiplayer

Actionspiel | Nie mehr einsam

Zu *Deus Ex* ist kurz vor Redaktionsschluss ein Patch erschienen, der das „Spiel des Jahres“ (vgl. *ETAINA*-Verleihung, S. 44) unter anderem mehrspielerfähig macht. Die Datei hat es aber nicht mehr auf unsere Cover-CD geschafft. Ein Download ist auf der Seite <http://fileplanet.com/index.asp?section=560&file=52961> möglich.

Info: www.ionstorm.com



Serious Sam

Ego-Shooter | Viel schwarzer Humor im kunterbunten Gewand

Ein reichlich durchgeknallter Ego-Shooter soll *Serious Sam* werden, der in Kroatien ent-

wickelt wird und voraussichtlich im Mai erscheint. Kunterbunte Grafiken, schnörkellose

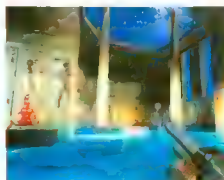
Action und verrückte Gegner erwarten Sie – unter anderem kopflose Kamikaze-Mutanten mit Bomben in den Händen, die barbarisch schreiend auf den Helden zustürmen, um sich direkt daneben in die Luft zu sprengen. „Vorher umnieten“, lautet die Devise.

Info: www.croteam.com



89

Den kopflosen Bombenträger rechts sollten Sie ausschalten, ehe er sich hochjagt und Ihnen empfindlich schadet.



Im Ägypten-Szenario wartet eine prächtige Halle mit „Durchblick“ zum Himmel.

Die erste Kugel ist immer seine letzte



HITMAN

C O D E N A M E 47

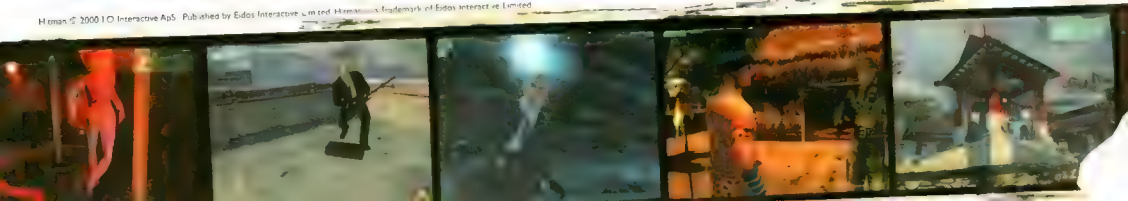
Jeder Auftrag verlangt Präzision und Planung. Achte auf die tödlichen Details • Ein Hinterhalt ist besser als tausend Kugeln. Unterschätze nie die künstliche Intelligenz deiner Gegner • Sei ein Meister der Verwandlung: Die Kleidung deiner Opfer kann dich tarnen, um deine Mission geheim zu halten und Zeit zu gewinnen • Ferngezündete Autobombe oder eine simple Klauversäue – die Situation sollte entscheiden, welche deiner 25 Waffen zum Einsatz kommt



www.eidos.com

EIDOS

Hitman © 2000 IO Interactive ApS. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman is a trademark of Eidos Interactive Limited.





Gelegenheit macht Diebe

In Deutschland

ist die Freibeutermentalität weit verbreitet. Anscheinend sind sich viele Raubkopianer nicht bewusst, was sie damit anrichten. Pro Jahr entgehen den Herstellern allein hier zu Lande Erlöse von über einer Milliarde Mark. Geld, das bei den nächsten Software-Entwicklungen fehlt und eingespart werden muss, was wiederum langfristig zulasten der ehrlichen Kunden geht. Eine Gefahr für die gesamte Branche! Dass eine PC-Fachzeitschrift auch noch deutliche Tipps zum Brennen von CDs erteilt, obwohl Problematik und Folgen bekannt sein müssten, ist mir unbegreiflich. Da kann ich es nur begrüßen, dass EA die Zusammenarbeit mit dieser Redaktion einstellte und rechtliche Schritte prüft. Schließlich lässt sich so ein Artikel auch als Anstiftung zu einer Straftat interpretieren.

Alexander Geltenpott

Kohan

Echtzeitstrategie Neue Wunder der Echtzeit

Die Fantasy-Welt von *Kohan* rüstet zum letzten Gefecht zwischen Gut und Böse. Mit Ihrem Hauptcharakter Darius müssen Sie das Reich vereinen, indem

Sie alle Gegner im Kampf besiegen oder Bündnisse mit ihnen eingehen. Optisch und inhaltlich erinnert das Ganze stark an *Age of Wonders*, allerdings spielt

es sich komplett in Echtzeit. Neben taktischen Truppenbewegungen müssen Sie sich zudem um Ressourcenbeschaffung kümmern und neue Kompanien ausheben. Laut *Sunflowers* ist *Kohan* bereits Ende März im Handel erhältlich.

Info: www.sunflowers.de



Fallout: Tactics

Strategie Mutationen eines Rollenspiels

Allein die Gefechte des Rollenspiels *Fallout* waren schon so interessant, dass sich daraus ein rundenbasiertes Strategiespiel entwickeln lässt. In *Fallout: Tactics* steuern Sie eine Truppe Soldaten der Bruder-

schaft des Stahls gegen die Mutanten. Sie müssen Gegenstände sammeln, die Charaktere entwickeln und Ihre Scharfschützen, Nahkämpfer und Feldärzte listenreich einsetzen. Für eine frische Optik sorgt die neue Grafik-Engine. Mit einer Veröffentlichung können Sie im 1. Quartal 2001 rechnen.

Info: www.interplay.com



Ein Rudel mutierter Riesenskorpione stürmt auf die Charaktere des Spielers zu.



Dank der Burgmauer haben die Verteidiger zumindest die Chance, diesen Angriff erfolgreich abzuwehren.

Stronghold

Aufbaustrategie Wie Cäsar im Mittelalter

Im 11. bis 14. Jahrhundert verwalteten Sie als Adeliger eine kleine Siedlung, stärken die Wirtschaft, kümmern sich um die Nahrungsversorgung und halten das Volk bei Laune. Zur Verteidigung sollten Sie zudem

Ihre wachsende Stadt befestigen, um Angriffe zurückzuschlagen zu können. Die viel versprechende Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie soll Ende 2001 erscheinen.

Info: www.godgames.com

/// Ascaron gab bekannt, dass die Entwicklung von *Anstob 4* bereits begonnen hat. Der nächste Teil der Manager-Serie soll bereits Ende 2001 erscheinen. Die Arbeiten für das *Add-on Golden Goal* zu *Anstob 3*, dessen Veröffentlichung bereits im Februar geplant war, werden voraussichtlich eingestellt. Info: www.ascaron.com /// Greenwood kündigte *Der Planer 3* an! Die komplexe Wirtschafts simulation ist für Ende 2001 geplant. Info: www.derplaner3.de /// CAC-Fans können sich ab sofort auch eine professionelle Mausmatte von EverGlide mit dem Motiv ihres Lieblingsspiels zulegen. Info: www.everglide.com ///

Simulieren Sie online statt allein.

VRAC, Frankfurt



STARPEACE

DIE ERSTE 100%-ONLINE WIRTSCHAFTSSIMULATION



STARPEACE ist mehr als nur eine Simulation – ein strategisches Wirtschafts- und Aufbauspiel in Echtzeit, das exklusiv nur über das Internet spielbar ist. Konkurrieren Sie über die STARPEACE-Server 24 Stunden täglich mit Tausenden von Spielern weltweit. Und arbeiten Sie gleichzeitig mit Tausenden anderen zusammen. Aber Vorsicht: Sind Sie Offline gehen die Geschäfte trotzdem weiter.. Es gilt, eine neue Welt zu erschaffen – mit über 300 Bauten, über 600 zu erforschenden Technologien und verschiedensten politischen Wahlen. Erfahren Sie eine Online-Simulation, wie es sie noch nie gegeben hat. Erleben Sie STARPEACE.

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

Entwickelt von:



www.de.infogrames.com

©2000 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and the Monte Cristo design are trademarks of Monte Cristo Multimedia SA.

Ich mein' ja nur



Kaufrausch.com

Bevor ich mich ins Einkaufsgewühl stürze, bestelle ich

Geschenke lieber online. Ich fang mal klein an, geh auf e-manze.de und ordere für meine Schwester die neue Geraldine-Olivier-CD (DM 31,99), für Papa die Memoiren von Lothar Schwaeger (DM 129,-) und für mich noch die Memorial-Box der Abgehörten Telefonate (4 CDs, DM 256,-). Dann geht's zu schauflerad.com – gesunde Dinkelbrotwäse für Sauerteig (DM 449,99) und ein Mal die gesamte Big-Brother-Kollektion (DM 6.654,95), weil ich mich nicht entscheiden kann. Auf royal-pleasure.co.uk finde ich etwas für den erlesenen Geschmack meiner Liebsten und schließlich drohe ich noch bei dem Bentley Red Label (DM 600.000,-) auf grosskotz.com schwach zu werden. Schluss jetzt, Aichinger!



Arcanum

Rollenspiel Vom Charme der Dampfmaschine

Die Fallout-Macher von Troika entwickeln für die Sierra Studios mit Arcanum ein reichlich unkonventionelles Rollenspiel, das Fantasy-Elemente mit einer viktorianischen Zeit- alter erinnernden Maschinen- welt verbindet. Als Spieler entscheidet man sich für eine Zauberkarriere oder spezialisiert sich auf Wissenschaften,

Wissen- schaften helfen Ihnen in Arcanum, aus mehreren Zutaten beispielsweise Heilmittel herzustellen.

mit denen man aus Einzelkomponenten nützliche Hilfsmittel entwickeln kann. Arcanum hat bereits die Beta-Testphase hin-



ter sich und soll im 1. Quartal 2001 auf den Markt kommen.

Info: www.sierrastudios.com/games/arcanum

Schizm: Mysterious Journey

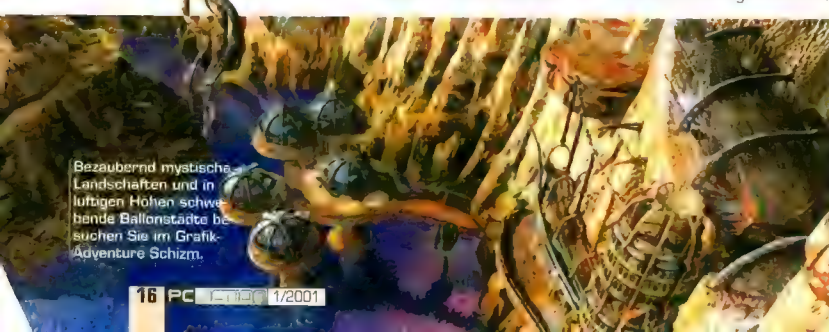
Adventure Die verlassenen Welten des Terry Dowling

LK Avalon hat sich mit dem renommierten australischen Science-Fiction-Autor Terry Dowling zusammengetan, um ein weiteres Grafik-Adventure im

Stil von Myst und Riven auf die Beine zu stellen. Menschen landen darin auf dem Planeten Argilus und finden dort Städte vor, die anscheinend gerade flucht-

artig verlassen worden sind. Sie durchschreiten eine fotorealistische Welt, die von fliegenden Ballonstädten bis hin zu unterirdischen Behausungen viel Abwechslung bietet. Aufgrund der enormen Datenmenge von ca. 10 GB wird Schizm zunächst auf DVD erscheinen.

Info: www.schizm.com



Bezaubernd mystische Landschaften und in luftigen Höhen schwebende Ballonstädte bezaubern Sie im Grafik-Adventure Schizm.

Außerdem

/// Endlich: Für das lang erwartete Rollenspiel **Gothic** von Piranha Bytes steht nun der **30. Januar 2001** als Master-Termin fest. Nach wie vor unklar ist, wann Egonot das Spiel dann tatsächlich auf den Markt bringt. /// **Avault**, ein verbreitetes das Gerücht, **Stonekeep 2** sei mittlerweile in Arbeit. Publisher Interplay wollte dazu vorerst nicht Stellung nehmen. ///

FLUCHT VON MONKEY ISLAND™



**ENDLICH EIN SOFTWARE-PIRAT,
DEM MAN TRAUEN KANN.**

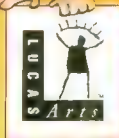
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT
EIN KARIBISCH ABGEDREHTES PIRATEN-ADVENTURE
NACH BESTER ENTERHAKEN-MANIER

MIT GUYBRUSH THREEWOOD ELAINE-MARLEY THREEWOOD
CHARLES L. CHARLES OZZIE MANDRILL

DER ULTIMATIVEN BELEIDIGUNG UND JEDER MENGE AFFEN



FÜR WINDOWS 95/98 - 3D HARDWARE BENÖTIGT





Laaaaaangweilig
Hallo Explosiv,
Blitz, Quatsch
Comedy Club,

TV Total und Extra! Na, ihr denkt wohl, besonders witzig zu sein, wenn ihr uns lustige Filmchen von pinkelnden Koalabärchen, Touristen vollkackenden Elefanten und sonstigen Schabernack am Ende eurer coolen Sendungen als Rausschmeißer anbietet, was? Aber mal ehrlich: Die sind doch aus dem Internet geklaut! Und eure Zielgruppe kennt die doch alle schon! Ja, wirklich! Im Web werden die nämlich wie Sauerbier angeboten! Wie? Das wusstet ihr nicht? Na, dann wisst ihr's halt jetzt! Denn diesen alten WWW-Müll will doch außer einigen älteren Hinterwaldern keiner mehr sehen. Und die sind ja eh nicht mehr in eurer werberelevanten Zielgruppe, oder? Also, lasst euch was Neues einfallen und langweilt unsere Generation @ nicht mit solch kaltem Kaffee! Den mögen wir nämlich gar nicht.

Christian Sauerteig

Anstoß Action

Fußball Ascaron veröffentlicht neue Screenshots der Beta-Version.



Alle Anstoß-Fans, die schon liebend gerne zu Weihnachten Anstoß Action unter dem Christ-



Animationen und Spielerdetails wirken bei der neuesten Beta überaus natürlich und können es locker mit FIFA 2001 aufnehmen.

baum gefunden hätten, entschädigt Ascaron rechtzeitig zum Fest mit nigel-nagelneuen Screenshots, die alles bisher veröffentlichte Material (siehe Spielerforum) in den Schatten stellen und die immense Leistungstärke der A3-Engine unterstreichen. Der viel versprechende FIFA 2001-Konkurrent richtet sich mit seinem Arcade- und Simulations-Modus an Anfänger und Profis und legt besonders viel Wert auf eine schnelle und effizientere Bedienbarkeit. Zum Spielen wird die Vollversion von Anstoß 3 nicht benötigt,

als besonderes Schmankerl kann Anstoß Action jedoch in den Manager integriert werden. Geplanter Veröffentlichungstermin ist der April 2001.

Info: www.ascaron.de

STCC 2

Rennsimulation Die schwedische DTM rollt an.

STCC 2 steht für Swedish Touring Car Championship und war vergangenes Jahr eines der erfolgreichsten Spiele in Skandinavien. Diesen Winter kommt das Rennspiel zur schwedischen Tourenwagenmeisterschaft auch nach Deutschland. Mit zehn Autos,

von Volvo über BMW bis zu Opel, dürfen Sie die Meisterschaft auf sechs schwedischen Rennstrecken mit 15 echten STCC-Piloten nachfahren. Läuft alles glatt, ist der Schwedenhappen bereits ab Anfang Februar erhältlich.

Info: www.stccspel.com



Konkurrenz zur DTM: Mit zehn aufgemotzten Serienfahrzeugen können Sie an der schwedischen Meisterschaft teilnehmen.

Ducati World

Rennsimulation Die italienischen Zweizylinder kommen!



Ob Mariana, Monster oder 996 R, Sie dürfen mit 40 verschiedene Ducati-Modellen fahren.

Motorradfans horchen auf, wenn der klangvolle Name Ducati ertönt. Auf acht abwechslungsreichen Kursen können Sie schon bald mit den 40 besten Feueröfen der letzten Jahrzehnte das echte Ducati-Feeling erleben. Ducati World basiert auf der Rollkage 2-Grafik-Engine und soll bereits Ende Januar in den Läden stehen.

Info: www.acclaim.de

Außerdem

/// Ballistics heißt ein interessanter Wipeout-Klon. Das actiongeladene Rennspiel soll im Frühsommer 2001 erscheinen. /// Surf-Boom im Winter: Im Februar erscheint mit Offshore 2000 ein 3D-Surfspiel mit interessanten Mehrspieleroptionen und Mittel Interactive geht mit Championship Surfer an den Start. /// NBA Live 2001 wird wider Erwarten erst Mitte Januar erscheinen. /// Lankhor steht kurz vor der Fertigstellung des F1-Rennspiels Warm Up! ///



FORMULA GLORIA MAXIMA

ATEMBERAUBENDE STARTS. SPEKTAKULARE
ÜBERHOLMANÖVER. DIE ENTSCHEIDUNG
AUF DER ZIELGERADEN. IN HIGHTECH
BOLIDEN. HAST DU DIE NERVEN FÜR DIESE
RENNEN?



ODER WIRST DU IM KIESBETT LANDEN?
BEWEISE ES MIT F1 CHAMPIONSHIP. DIE
HERAUSFORDERUNG IM MOTORSPORT IN
DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN
JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM



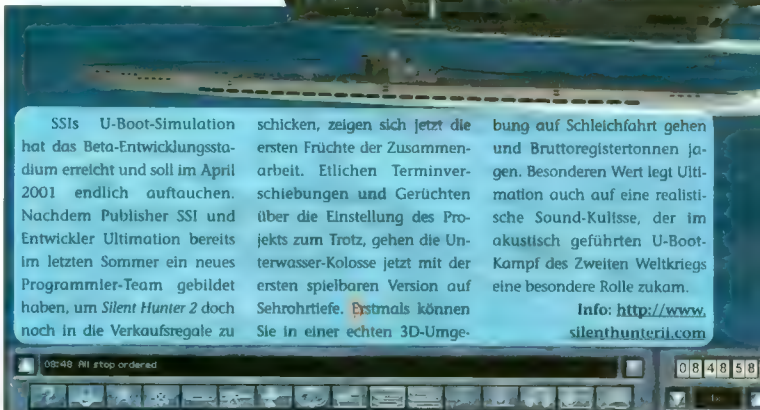
Ruhe in Frieden.
Tja, das war's
dann wohl mit
den Simulationen.

Der Niedergang des Genres ist schon lange zu beobachten. In der Entwicklung befindliche Sims lassen sich an einer halben Hand abzählen. Dabei ist es ja gar nicht so, dass die Designer nur Müll abliefern wurden, ganz im Gegenteil. Gerade jetzt gibt es klasse Ansätze in Crimson Skies oder jüngst B17 II. Dennoch verdient mit der PC-Fliegerei kaum jemand noch eine müde Mark. EA schließt die Pforten von James, MicroProse verabschiedet sich mit B17 II, Rage sucht für Typhoon noch einen potenten Publisher, Empire kauft Razorworks und lässt die Heli-Profis ein Rennspiel basteln. Derweil klammert sich der Fan an Falcon 4, EAW oder CFS 2 und programmiert Erweiterungen und Updates einfach selbst. Aus, Ende, Amen. Christian Müller

Silent Hunter 2

U-Boot-Simulation Totgesagte tauchen länger

U-Bootkrieg 3D: In Silent Hunter 2 schauen Sie durch simulierte Streumungen und nehmen mit der Deckkanone Feindzerstörer wie bei einem Ego-Shooter ins Visier.



SSIs U-Boot-Simulation hat das Beta-Entwicklungsstadium erreicht und soll im April 2001 endlich auftauchen. Nachdem Publisher SSI und Entwickler Ultimatum bereits im letzten Sommer ein neues Programmiererteam gebildet haben, um Silent Hunter 2 doch noch in die Verkaufsregale zu

schicken, zeigen sich jetzt die ersten Früchte der Zusammenarbeit. Etlichen Terminverschiebungen und Gerüchten über die Einstellung des Projekts zum Trotz, gehen die Unterwasser-Kolosse jetzt mit der ersten spielbaren Version auf Seehorizonte. Erstmalig können Sie in einer echten 3D-Umge-

bung auf Schleifahrt gehen und Bruttoregistertonnen jagen. Besonders Wert legt Ultimatum auch auf eine realistische Sound-Kulisse, der im akustisch geführten U-Boot-Kampf des Zweiten Weltkriegs eine besondere Rolle zukommt.

Info: <http://www.silenthunterii.com>

Eurofighter Typhoon

Moderne Flugsimulation Rätseleuten um die Rage-Simulation

Nach dem Aufkauf der Simulations-Schmiede DID durch Rage Software bleibt es nach wie vor sehr still um die Jet-Simulation Eurofighter Typhoon. Beim ehemaligen DID-Publisher Infogrames taucht das

Spiel in keiner Termin-Liste mehr auf. Ein Nachfrage bei Rage in England ergab, dass das Spiel nahezu fertig sei, man warte nur noch auf den richtigen Veröffentlichungstermin und einen Vertriebspartner. Rollt der Nachfolger der Referenz F-22 Air Dominance Fighter doch noch aus dem Hangar?

Info: <http://www.rage.co.uk>



Wissen: Noch gibt es für Eurofighter Typhoon keinen Publisher und Veröffentlichungstermin.

Originales F16-Cockpit

Simulations-Hardware Kampffjet im Wohnzimmer

Peripherie-Hersteller Aims-worth macht's möglich: Im nächsten Jahr dürfen PC-Flieger ihr Zuhause mit dem originalgetreuen Fieberglass-Nachbau eines F16-Cockpits verschönern. Die Instrumententafeln können optional für alle gängigen Flugsimulationen funktionsfähig ausgerüstet werden, handelsübliche Joystick- und Pedal-Systeme finden vor oder neben dem Pilotensitz Platz. Ein Verkaufspreis steht noch nicht fest, dürfte aber in etwa dem eines HighEnd-PCs nahe kommen.

Info: www.aimsworth.com

Nachbrenner für Zuhause:
Der Nachbau eines F16-Cockpits für Flugsimulatoren.



Außerdem

/// Empire hat eine spielbare Demo-Version von **Battle of Britain** unter www.empireinteractive.com/BOB/ veröffentlicht (Größe: 46 MB). /// Von der **Schließung des Electronic-Arts-Studios** in Baltimore, USA (ist auch die Marke **James Combat Simulations** betroffen). Ein EA-offizieller bestätigte, dass derzeit **keine Spiele** unter diesem Label in der Entwicklung sind. ///

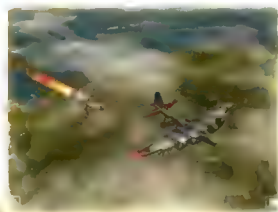
B-17

FLYING FORTRESS
THE MIGHTY 8TH

EINE FLIEGENDE FESTUNG...

ZEHN ECHTE KAMERADEN...

UND NUR EINE 1:100 CHANCE, WIEDER NACH HAUSE ZUKOMMEN!



Fliege die B-17. Feuere die MGs ab.
Entlade die tödliche Fracht.
Bei diesem Spiel bist Du für alles
verantwortlich. Kommandiere Deine
Crew oder lass sie ihren Job alleine machen –
es liegt an Dir.

Aber vergiß nicht: Bring Deine Jungs in
einem Stück wieder nach Hause!

MICRO PROSE

www.microprose.de

PC CD-ROM



www.b17flyingfortress.com



Spiel-Filme

Derzeit berichten wir oft über Spiel-Verfilmungen.

Aktuell sind zur Zeit Tomb Raider, Resident Evil, Half-Life und Final Fantasy, die jedoch erst im Jahr 2001 die Leinwände schmücken. Ich für meinen Teil hoffe, das es nicht dieselbe Blamage wird, wie bei Wing Commander. Während des ganzen Filmes hatte ich das Gefühl, ich befände mich mitten in einer Spiel-Mission. Wäre ja noch ganz nett gewesen, hätte der Film wenigstens Anfang und Ende gehabt. Aber wie soll man auch eine komplette Spielgeschichte mit der Kamera in 90 bis 120 Minuten Film festhalten? Leider ist es genau das, was die meisten Anhänger erwarten. Trotz dieser Vereinommenheit ist einer der genannten Titel ein Muss für mich: Final Fantasy, allein schon weil ich Anime-Liebhaberin bin.

Tanja Bunke

Neues von Tribes 2

Mehrspieler-Shooter Neue Betaversion liegt vor



Sowohl in der Ego-Shooter-Sicht wie auch in der Verfolgerperspektive werden Sie in Tribes 2 wieder einmal Jagd auf das gegnerische Team machen.

Wie bereits in Ausgabe 11/2000 angekündigt, wurde der Erscheinungstermin von Tribes 2 zwecks Optimierung des Mehrspieler-Modus auf das Frühjahr 2001 verschoben. Nach einiger Wartezeit konnte die Redaktion nun endlich

einen Blick auf den überarbeiteten Mehrspieler-Modus werfen. Havas Interactive bot zu Testzwecken einen Server im Internet an, der laut Angaben die beste Ping-Rate (Verbindungszeit zum Server) vorweisen sollte. Trotzdem war die

Framerate (Bilder pro Sekunde) zu niedrig und somit die Beta-version noch nicht für eine weitere Vorschau geeignet. Wir werden Sie aber weiterhin auf dem Laufenden halten.

Infos: www.sierrastudios.com/games/tribes2

„Domina Ludens“ – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Gianna Illenseer
Beruf: Schülerin
Alter: 17
Nickname: [MSG] MiSery
E-Mail: MISSIRuleZ@icq-mail.com
Homepage: –
Lieblingsgenre: 3D-shooter, Action
Lieblingsspiele: Unreal Tournament, Counter Strike

Seit wann ich spiele: Ca. 2 Jahre

Statement: UT is life, the rest are just details. Ja also, mit UT hat alles angefangen. War von Anfang an begeistert. Man hört die Schritte hinter sich, dreht sich blitzschnell um und baaaamm hat der Gegner 'ne Kugel im Kopf. Ok, meistens hab ich die erste Kugel im Kopf, aber wenn ich erst mal aufgewärmt bin, geht's ab.)

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leerbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum



Kostenloses Spielvergnügen

Online-Unterhaltung Familienorientierte Spiele

Flipside, entstanden aus der Fusion von WON.net und Prize-Central.com, gehört in den USA zu den populärsten Internetseiten, was Online-Unterhaltungsspiele betrifft. Seit Oktober dieses Jahres ist es nun auch in Deutschland möglich, den Service zu nutzen. Mit über 40 Titeln, sowohl Gesellschaftsspiele als auch Actionspiele, können

sich registrierte Nutzer kostenlos vergnügen und nebenher sogar mit anderen per Chat kommunizieren. Zusätzlich erhalten Anwender Flips, eine Währung, die es für gewonnene Turniere und Spielminuten gibt. Bei einer bestimmten Zahl, können diese gegen Sachpreise eingetauscht werden.

Infos: www.flipside.de



Flipside bietet Produkte an, die unerfahrenen Spielern den Einstieg erleichtern und Lust auf mehr machen sollen.

Außerdem

/// SunFlowers in Weihnachtsstimmung: Um die lange Wartezeit auf die Bescherung zu verkürzen, bieten SunFlowers auf ihrer Internetseite einen **Rückblick auf Spielhighlights und ein Gewinnspiel** an. Infos unter www.sunflowers.de ///
 Meisterschaft im Moorhühnschießen: Bis zum 8. Januar 2001 werden noch Hobby-Scharfschützen gesucht, die sich in der Vorrunde zur **zweiten offiziellen Moorhühnmeisterschaft** qualifizieren, die moornhuhn.de in Zusammenarbeit mit Pro 7 präsentiert. Näheres unter www.moornhuhn.de ///

Bingo!

2,48 ^{Pf./Min.}
rund um die Uhr



Günstig & schnell ist eine gute Sache, aber noch besser ist es, wenn man es mit AddCom bekommt. Denn AddCom ist ein Internet-Provider, der sich für seine Kunden engagiert. Das bedeutet, dass AddCom die besten Preise für seine Kunden anbietet. Und das bedeutet, dass AddCom die besten Leistungen für seine Kunden anbietet. AddCom ist ein Internet-Provider, der sich für seine Kunden engagiert. Das bedeutet, dass AddCom die besten Preise für seine Kunden anbietet. Und das bedeutet, dass AddCom die besten Leistungen für seine Kunden anbietet.

That's Internet Entertainment!

- + Fair und günstig mit klarer Preisstruktur
- + Immer verfügbar dank Hochleistungsserver
- + Blitzschnelles Glasfaser-Backbone-Netz
- + Viele kostenlose Zusatzdienste

+AddCom
Der faire Internet Provider.

Jetzt anmelden www.addcom.de



NHL 99 ist eines von zwölf neuen EA-Budget-Spielen.

Außerdem

/// Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ergänzte Activision seine „Good Buy“-Reihe um vier Spiele: **Civilization: Call to Power** und **Interstate 82** werden ab sofort für jeweils 29,95 Mark angeboten, **Battlezone 2** und **Star Trek: Der Aufstand** sind für jeweils 49,95 Mark zu haben. /// Für 12,95 Mark ist ab sofort das mit dem PCA-Gold ausgezeichnete **Echtzeitsstrategie-Epos Streetwars: Constructor Underworld** zu bekommen. ///

Aller guten Dinge sind zwölf

Budgetspiele Electronic Arts legt Klassiker neu auf

Für den Preis von rund 20 Mark bietet Electronic Arts ab sofort zwölf Spiele an. Zum Sortiment gehören NHL 99, Gettysburg, Sim Copter, Alpha Centauri, Dungeon Keeper, NBA Live 99, Sim City 2000, Future Cop L.A.P.D., Nuclear Strike, Croc, Need for Speed 2 SE und 688 (I) Hunter/Killer. Den Spielen liegen keine Anleitungen bei, diese befinden sich lediglich im PDF-Format auf der CD.

Info: www.ea.com



Gerade einmal 20 Mark kosten EAs neueste Budget-Spielen.

Vier gewinnt!

Spiellesammlung Vier 3D-Actionspiele in einem Paket

Ein interessantes Paket schnürt Havas mit seinem **Half-Life Generations Pack 3D Action Deluxe**. Neben dem Bestseller **Half-Life** und dessen Erweiterungsset **Opposing Force** sind mit **Counter-Strike** und **Team Fortress Classic** zwei in der Online-Szene hochgeschätzte Mehrspieler-Titel mit von der Partie. Der Preis der Sammlung beträgt 50 Mark.

Infos: www.sierra.de



Generation 2. vier 3D-Actionkracher in einem Bundle.

Game Hits Vol. 1 und 2

Spiellesammlung Zehn Spiele für 50 Mark

In Zusammenarbeit mit Activision, Hasbro Interactive, Havas Interactive, Software 2000 und Egmont Interactive brachte JoWood Anfang Dezember zwei Spiellesammlungen auf den Markt. **Game Hits 1** (u. a. **Civilization - Call to Power**, **GP500**, **King's Quest 8**, **M1 Tank Platoon 2**, **MechWarrior 3**, **Spirit of Speed**, **X-COM Apocalypse**) und **Game Hits 2** (**Interstate 82**, **Heavy Gear II**, **Heretic II**, **Industrie Gigant Gold**, **Police Quest: SWAT 2**) enthalten jeweils zehn Spiele und kosten rund 50 Mark.

Infos: www.jowood.de



Für jeden etwas dabei: **Game Hits 1** und **2** von JoWood.



eJay Studio - All in One Software
für Audio- und MIDI-Mixing!
Arrangieren, aufnehmen und ab-
mischen wie die Profis. Realtime-
Effekte, Video-Support und 2.500
lizenzfreie Sounds inklusive.
Erweiterbar über DirectX und
VST-Plugins. Alles easy to use,
alles per drag & drop. **All Songs
composed, arranged, performed
and produced by yourself!**

www.eJay.de
Music is coming home.



HOMEMADE

hemming

Home Security Service

PC Snoop

CD-ROM



www.hemming.de
29,95 DM
~~45,35~~

KEINE
ANGST vorm
SCHWARZEN
MANN

Wir schützen Sie
mit PC SNOOP!
Ab sofort im Handel

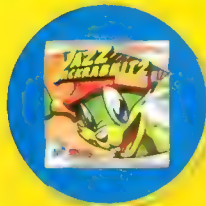
www.hemming.de

ALL STARS

SECOND EDITION 2000

Der neue Preisbrecher!

Jede CD-ROM zum
sagenhaften Preis von... **14,95 DM**
€ 7,64



www.hemming.de



Adressen-Mafia
Was ragt denn da aus meinem Briefkasten? Grrrr...

Schon wieder ein sinnloses Anleger-Magazin der Deutschen Bank. Bestellt hat es keiner und brauchen tut's auch keiner. In meinem E-Mail-Postfach tummeln sich dubiose Nachrichten von Fantasie-Abendern: Nein Leute, ich brauche keinen Kredit von euch und will auch keine Steuern sparen. Lasst mich einfach in Ruhe! Die Krönung ist, dass neulich Lothar Schwaeiger Post von AOL bekam. Den Namen hatten wir uns für den Versandhandelstest in PCA 9/2000 ausgedacht. Frechheit! Da hat doch einer der Spielhändler skrupellos die Adresse weiterverkauft. Schäm dich! Verdienst du nicht genug mit den Spielen? Wahrscheinlich ist Lothar auch schon beim Einwohnermeldeamt registriert.

Joachim Hesse

Runde Sache?

Infogrames übernimmt Hasbro Interactive

Übernahmegerüchte gab es schon länger, jetzt ist es Gewissheit: Infogrames hat Hasbro Interactive (Microprose, Atari) gekauft. 100 Millionen US-

Dollar, 95 Millionen davon als Sicherheiten und fünf Millionen in bar, soll die Franzosen der Deal gekostet haben, der auch die Internet-

Spielplattform Games.com umfasst. „Infogrames' Zugang zu Hasbros langer Liste bekannten Eigentums passt perfekt zu unserem Ziel, Marktführer im Bereich Familienunterhaltung zu werden“, freut sich Infogrames-Chef Bruno Bonnell.



Bruno Bonnell konnte Infogrames schon wieder vergrößern.

Pac-Man: Hasbro hält unter anderem auch die Lizenz für ein neues Spiel mit dem gelben Pillenfresser.

Ausverkauft?

Handel von neuen Vertriebsbeschränkungen bedroht

Wie das Fachhandelsmagazin MCV berichtete, denkt das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend über eine Änderung des Jugendschutzgesetzes nach. Es soll erreicht werden, dass auch im Handel Kindern und Jugendlichen nur Spiele „zugänglich“ gemacht werden dürfen, die für ihr Alter freigegeben sind. Das könnte für Titel mit Altersbeschränkungen das Aus für

Probespiele im Laden bedeuten. Auch wird nur allgemein von „Bildschirmgeräten“ gesprochen, was bedeutet, dass selbst Programme für Handys auf ihre Altersverträglichkeit geprüft werden müssten. Für das Internet soll eine als „Jugendschutzprogramm“ bezeichnete Filtersoftware von der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) entwickelt werden. Auch die Altersempfehlungen soll die FSK aussprechen.

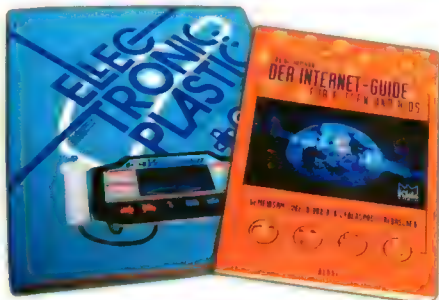


Kinderspiel: Die Jugend soll künftig stärker vor gefährden Inhalten geschützt werden.

Gedrucktes

Zwei neue Anwärtler für Ihre Privat-Bibliothek

Im Beust Verlag ist ein Buch erschienen, das Internet-Einsteigern das neue Territorium näher bringen soll. Die Autorin Sabine Hamann richtet sich an absolute Anfänger und fängt wirklich bei Null an. *Der Internet-Guide für Eltern und Kids* (ISBN 3-89530-041-1) kostet DM 26,80 und hat 210 Seiten. Ein Buch der besonderen Art ist *Electronic Plastic* (ISBN 3-931126-44-7) vom Die Gestalten Verlag. Der großformatige Bildband bietet 178 Seiten mit farbigen Abbildungen und kurzen englischsprachigen Infotexten über Handheld-Spielgeräte aus der Generation vor dem Game Boy. Er kostet 69 Mark.



Lesestoff für Randgruppen: Gedrucktes für den Gabentisch.

/// **Razorworks** (Apache Havoc) wurde von **Empire** gekauft. /// **CDV** hat nach eigenen Angaben unter anderem mit der Veröffentlichung von **Sudden Strike** einen Umsatzsprung von **14,8 Millionen** Mark realisiert. /// 2002 soll es wieder eine **Spielemesse in Deutschland** geben. Unter dem Namen **Game On** wurde für den 29. August bis 01. September 2002 eine Fach- und Publikumsmesse für elektronisches Entertainment in Leipzig angekündigt. ///

Future of Entertainment PC Action mit DVD

Ab sofort gibt's PC Action mit praller DVD im Handel. Jeden Monat. Mit noch mehr Demos, mehr Videos, allen Patches der beliebten PC-Action-CD-ROM und zusätzlich PC Action TV - der ersten und einzigen virtuellen Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Action mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Einfach anrufen: 01805/959506

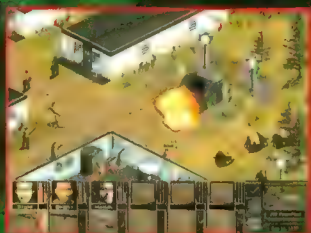
0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Action mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus - Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin nicht, schicken Sie es einfach zurück. Einfach und kostenlos.



Your unfinished business !





JAGGED ALLIANCE 2

UNFINISHED BUSINESS












DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2,

DEM RUNDEN STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999 !!!

Willkommen zurück in Arulco. Das kleine Land wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die dort vor dem Bürgerkrieg lukrative Rohstoffminen betrieben hat, will diese nun zurückerobern. Zu diesem Zweck hat das Syndikat im Nachbarland Tracona eine Raketenbasis errichtet. Ein Raketenangriff auf Arulco steht unmittelbar bevor.

Enrico Chivaldori, der Befreier Arulcos, wendet sich nun an Sie. Mit Ihrer erfahrenen Söldnertruppe sollen Sie die Grenze nach Tracona überqueren und die Raketenbasis zerstören.

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in Ihren Händen, denn Ihre große Kampferfahrung ist Ihr entscheidender Vorteil....

-  Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
-  Umfangreicher Leveleditor
-  6 Schwierigkeitsgrade (z.B. "Iron Man"-Mode)
-  Neue Charaktere
-  Neue Waffen
-  20 neue actionreiche Sektoren
-  Gespeicherte Spiele und selbstgenerierte Charaktere aus Jagged Alliance 2 können importiert werden
-  Neue taktische Features, die die beste Deckung, line of sight und Waffenreichweite für Ihre Söldner anzeigen
-  Verbesserte KI
-  Komplette deutsche Version
-  75 verschiedene Stimmen



SIRTECH

(innonics)

DIE BESTEN ZOCKER- SPIELZEUUGE



Brillanter Blick - TFT-Monitor

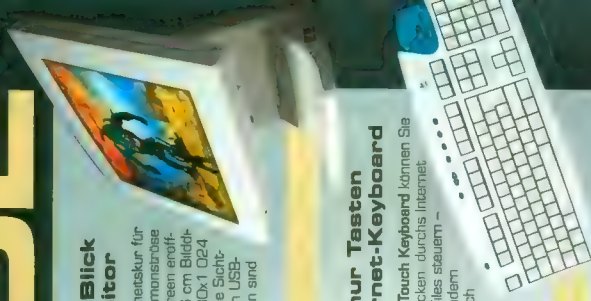
Das ist die Schlenkerkur für Schnelldreher: Der monitorge TS44633JT fliegt einen Blick- net durch seine 46 cm Bildh- agonale (max. 1.280 x 1.024 Pixel) eine ganz neue Sicht- weise der Dinge. Ein USB- HUB und zwei Boxen sind im Fuß integriert.

Info: Ca. DM 1.399,-
www.lipson.de

Mehr als nur Tasten - das Internet-Keyboard

Mit dem eleganten Touch Keyboard können Sie bequem E-Mails checken, durchs Internet browsen und MP3-Files steuern – die Lautstärke verändern Sie dabei ganz einfach per Knopfdruck. Ein Zweifach-USB-HUB befindet sich eben- falls in der Tastatur.

Info: Ca. DM 119,-
www.logitech.de



Sprachgesteuert - Zocker-Headset

Mit dem GameVoice von Microsoft wird Ihr Team in Netzwerk- und Internet-Spielen nahezu unbesiegt; denn per Headset und Kontrollbox können Sie wie Überfunkgeräte Ihre Angriffsaktionen absprechen. Da hat kaum ein Gegner noch eine Chance!

Info: Ca. DM 128,-
www.microsoft.de

Ohrenschmaus - Dolby-Digital-Sound

Im Edelpaket aus SoundBlaster Live! Platinum 5.1 und dem Boxensystem SoundWorks DTS3500 Digital finden Sie alles, um Spitzensound sowohl in Spielen als auch in DVD-Filmen zu genießen. Die Fernbedienung legt gleich dabei.

Info: Ca. DM 499,- / Ca. DM 799,-
www.microsoft.de

Grafikpower - GeForce2 Ultra

Die hier ist einfach die Schönste. Die Hercules 3D Prophet II Ultra sieht mit den vielen Kühlern nicht nur stark aus, sondern hält auch die Geschwindigkeit ohne in 3D-Spielen. Über den TV-Ausgang können Sie übrigens auch DVD-Filme schauen

Info: Ca. DM 1.250,-
www.gullenat.com

Muss man spielen - Deep Space Nine: The Fallen

Wow! Sisco, Wolf und Kira auf Ihrem Monitor. In dem cleveren Actionspiel können Sie in die Rollen aller drei Star-Trek-Stars schlüpfen und das Abenteuer jeweils aus neuer Sichtweise erleben. Nicht nur für Fans der TV-Serie ein Muss.

Info: Ca. DM 75,-
www.sinosays.com/the-fallen_atz/index.htm

Freiheit für Surfer - Webpad

Mit dem Scriber können Sie sich endlich von Ihrem PC freisagen. Über das tastensensitive Display können Sie zum Beispiel von dem Kamin im Internet surfen oder einen Brief schreiben. Durch die Funkübertragung können Sie den Scriber in Radius von 300 Metern um Ihren PC benutzen – und bis zu 9 Stunden

Info: Ca. DM 3.499,-
www.scriber.com



Aus Drei mach Eins - die Zock-Zentrale

Was ist dmn, im Spieler-Alter? Ein flitzer Pentium-III-Prozessor mit 933 MHz, 512 MB Speicher, vier Flatscreen-Monitore, Surround-Sound-System mit 150 Watt Leistung, DVD-Laufwerk und 10-Gigabyte-Festplatte. Den Trapezia gibt's bisher leider nur in Korea.

Info: Ca. US-\$ 12.000,-
www.umdigital.com

Multifunktions-Blickfänger - Tragbare Webcam

Die knickbare WebCam Go Plus können Sie für keine Ausflugsdauer Parkbes von ihrer PC-Heimnetz abkoppeln. Im Bildschirmauszug können Sie auf die eingebauten 8 MB Speicher nicht nur Schnelldrucke sondern auch kurze Kommentare abspielen

Info: Ca. DM 349,-
www.creative.com



Muss man spielen - American McGee's Alice

Sie möchten Ihren neuen Rechner gleich mal richtig ausreizen und haben nebenbei noch Sinn für das Phantastische? Prima, Electronic Arts' Alice-Abenteuer entführt Sie in ein skurriles Wunderland und bringt mit Monster-Gratik jeden PC zum Glühen.

Info: Ca. DM 90,-
www.alice-ea.com

Lasergenaue Kontrolle - Optisches Maus-Trio

Mit diesem optischen Präzisionsnummernputzer Sie wirklich jeden Gegner von der Bildfläche: Microsofts optische IntelliMouse Explorer liegt fabelhaft in der Hand und sorgt für präzise Steuerung. Das große Mousepad Rapid lässt dem grauen Nagelbrett genügend Auslauf – und sorgt in Verbindung mit dem komfortablen Kabelsteuer MouseBungee für fehlerfreie Mausbewegungen.

IntelliMouse Explorer

Info: Ca. DM 120,-
www.microsoft.com

Rapidpad

Info: Ca. DM 45,-
www.microsoft.com

MouseBungee

Info: Ca. DM 30,-
www.bijoux-interactive.de/

Aus alt mach neu - CD-Schleifer

Mit dem brandneuen GameDoctor können Sie verkrazzte CDs und sogar DVDs wieder reparieren. Über feines Sandpapier wird die obere Lackschicht der Schallenscheiben sanft abgetragen. Die Rettung für ca. 50 Musik-CDs, Computer- und Konsolenspiele.

Info: Ca. DM 109,-
www.gamedoctor.de

Cooler Minibüro - Personal Digital Assistant

Mit dem Taschen-PC Jornada 545 haben Sie stets alle wichtigen Adressen und Telefonnummern zur Hand. In den 16 MB Speicher bleibt sogar Platz für Briefe, wichtige eMails oder auch die Daten der nächsten Netzwerkeparties – ein Allroundtalent.

Info: Ca. DM 599,-
www.hewlettpackard.de



Geniales Haustier - Robo-Hund Aibo II

Der Metallhund Aibo II warzt auf ein neues Herrchen. Er ist nicht nur ein intelligentes Spielzeug, sondern auch ein Gefühle ausdrückendes, dankbares, Zuneigung, Freude und Überraschung per Spracherkennung reagiert er auf gesprochene Befehle und schießt sogar über eine eigene Kamera Fotos.

Info: Ca. DM 3.999,-
www.aibo-europe.com



Neid-Objekt - Edel-Headset

Mit diesem Profi-Headset HS1 können Sie nicht nur über das Internet mit Freunden unterhalten, sondern auch CDs, DVDs und MP3s anhören. Dank

dynamischem Bassfrequenzgang und Inline-Lautstärkeregelung ein Muss für LAN-Parties

Info: Ca. DM 155,-
www.plantronics.de

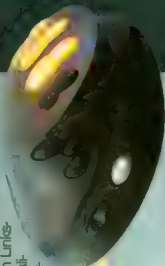


Alles im Griff - Strategen-Werkzeug

Für Echtzeit-Strategen das absolute Muss! Mit dem Strategic Commander können Sie nicht nur ohne zusätzlichen Mausereinsatz Landkarten bewegen, sondern auch per Knopfdruck gleich ganze Bienen aus dem Boden stampfen.

Mit dem ergonomischen Linkshänder gewinnen Sie Online-Spiele und auch Netzwerkvirtuelle mit links.

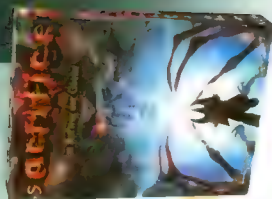
Info: Ca. DM 129,-
www.microsoft.de



Muss man spielen - Sacrifice

Dieser dicke Überraschungshit kommt gerade recht zu Weihnachten. Bis *Black & White* im März erscheinen wird, werden Echtzeit-Strategen wohl nichts Besseres in die Finger bekommen. Besonders im Mehrspieler-Modus ein Heidenspaß

Info: Ca. DM 99,-
www.sacrifice.net



Kino in der Hosentasche - Tragbarer DVD-Player

Das kleine DVD-Player DVD-PV55E bringt einen DTS- und Dolby-Digital-Decoder gleich mit. Über die Fernbedienung können Sie die DVD-Menüs auch bequem vom Sessel aus anwählen und auch dann, wenn Sie kein passendes Boxensystem zur Hand haben. Auf längeren Reisen können Sie das kleine Goldstück übrigens auch als CD-Player einsetzen.

Info: Ca. DM 1599,-
www.panasonic.de

Präzisions-Kugellager - Mechanisches Maustrio

Der coole Kabelhalter MouseBungee kommt erneut zum Einsatz - diesmal, um der mechanischen Mausfraktion mehr Lenkfreiheit zu gönnen. Eingessant haben wir hier die **Boomslang 2000**, die mit einer Auflösung von 2000 DPI alle anderen mechanischen Mäuser hinter sich lässt. Als bestes Mauspad für diese Kombination gibt es dazu das **EverGlide Giganta** mit nutzlicher Geh-Handablage. So können Sie selbst im härtesten Deathmatch noch gelassen bleiben.

Razor Boomslang 2000

Info: Ca. DM 199,-
www.headtekusa.de

EverGlide Giganta

Info: Ca. DM 39,-
www.everglide.de

MouseBungee

Info: Ca. DM 40,-
www.everglide.de

EverGlide Wrist Rest Plus

Info: Ca. DM 13,-
www.everglide.de



Starkes Klangduo - kleine Mp3-Player

Die blaue Creative Jukebox setzt sich ihrer 6-Gigabyte-Flash- und 100-MHz-Prozessor-Musik liefert. 8-Megabyte-Speicher sorgen dafür, dass sie beim Abspielen keine Aussetzer gibt. Die rote Rio 600 besitzt 32-Megabyte festen Speicher. Das heißt, sie ist noch unempfindlicher gegen Rütteln als die Jukebox. Fastplatz sind andere Aufsätze können Sie noch hinzufügen. Die Front können Sie durch andere Faceplates austauschen.

Creative Jukebox

Info: € 1.199,-
www.internet.de

Rio 600

Info: DM 449,-
www.riohann.com



Augenfreuden Leinwand-Brille

Bei Eye-Trek-Brille gelangt Ihnen das Bild direkt in Ihre Augen. Sie müssen nicht auf einen Bildschirm schauen. Die Leinwand-Brille ist mit einer Auflösung von 1,3 Megapixeln ausgestattet. Mit dieser Brille können Sie aus jedem PC ein interaktives Kino machen.

Info: € 1.000,-
www.eye-trek.de

Einfach stark - ForceFeedback

Damit werden Flugsimulatoren erst lebendig.

Reinispiele so richtig hektisch und Weltraumsimulationen wie Star-Lancer schon fast real. Der

SideWinder ForceFeedback 2

nutzt die Hand des Spielers durch seine eingebaute Motoren richtig stark auf.

Für effiziente Spiele der absoluten High-End-Klasse Sie sich fest!

Info: Ca. 018 249-
www.microsoft.de

Praktisch - Sportler Musik für Sportler

Der Nike psplay 60 ist der MP3 für alle Spieler, die sich den Rasen für alle Sportarten vorbehalten. Das schlanke Auspäckchen besitzt 32 MB Speicher, die durch eine Batterie für bis zu zehn Stunden Laufzeit sorgt. Die Fernbedienung mit Display kann beim Joggen sogar an die Kleidung gehängt werden.

Info: Ca. 018 378-
www.nike.com

Agentenspiele - No One Lives Forever

Der beste Ego-Shooter seit Half-Life. Toll erzählt, glaubwürdig inszeniert und technisch topaktuell - und mit Catherine Archer schließlich noch der schönste Hülfschwarm der Spiele-Geschichte. Da kriegt sogar F.A.K.K. 2-Armee Julie Strain fallen am Hintern.

Info: Ca. 018 01-
www.noone-livesforever.com

GEWINNSPIEL: Die Klang-Granate

In Zusammenarbeit mit Creative zündet PC Action eine Klangexplosion der Extraklasse. Verlost wird ein Paket aus SB Level Platinum 5.1 und SoundWorks DTT3500 Digital, das einen Gesamtwert von stolzen 1.300 Mark hat! Wenn Sie also echtem Dolby-Digital-Klang am PC lauschen wollen, sollten Sie nur diese Frage beantworten:

Wieviele Boxen hat das DTT3500 Digital ohne den Subwoofer?

Rufen Sie uns unter **0190/08 58 58*** an und geben Sie uns das Lösungswort telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Red. PC Action, Kennwort: SoundWorks, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg. Teilnahmechluss ist der 19.01.2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. *10 Cent Service der Computec Media AG. Maximaler Preis pro Minute und Anruf 1,13 €.





DIE SITTEN

Warum werden Spiele indiziert? Ist der Besitz von Wolfenstein legal?

Darf Delta Force 2 weiterhin verkauft werden? Wir haben für Sie die BPjS in Bonn besucht und Antworten mitgebracht.

3 Uhr 40 morgens. Außer Kameramann Michael Schraut und Joachim Hesse ist keiner so blöd, sich in den ausgestorbenen Nürnberger Bahnhof zu verirren. Was macht man nicht alles, um pünktlich in Bonn den neuesten Indizierungsentscheidungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) zu lauschen? Ärgerlich nur, wenn als



Das 12er-Gremium: Elke Monssen-Engberding entscheidet mit jeweils anderen Beisitzern über die Zukunft jugendgefährdender Medien. Quizfrage: Wer entdeckt den PC-Action-Redakteur?

erster Punkt ein Videofilm mit Karatemonster Jean-Claude van Damme auf der Tagesordnung steht ... und zwar der vermutlich langweiligste, der je gedreht wurde. Die Worte der

BPjS-Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding, sind jedenfalls zu früher Stunde schwer zu verdauen: „Wir sehen uns jetzt den Film wie immer in voller Länge an.“

Brutal oder strategisch?

Interessant wurde es erst beim PC-Spiel Delta Force 2, das der BPjS in der entschärften deutschen Version vorlag. Gegen den Ende '99 erschienenen



Ego-Shooter hatte die Stadt Bochum einen Indizierungsantrag gestellt. Gegeben sei eine „sozialethische Desorientierung durch gezieltes Töten der Gegner, die sehr realistisch mit menschlichen Zügen dargestellt sind“, und so weiter. Gewalt werde im großen Stil abgebildet und sei vorrangiges Konfliktlösungsmittel: Dies würden schon die vielen verfügbaren Waffen signalisieren. Kurzum: Damit sich das Machwerk nicht weiter verbreitet, soll die Bundesprüfstelle ein Machtwort sprechen. Die extra angeordnete, vierköpfige Belegschaft von Vertriebsfirma Electronic Arts und Entwickler Novalogic sah die Sache natürlich anders. Vor den Augen des 12er-Gremiums präsentierte EAs Product Marketing Manager Marc Trennheuser das Spiel auf Monitor und Großbildfernse-

Das sagt Electronic Arts

Marc Trennheuser versuchte für Publisher Electronic Arts, die Kastanien aus dem Feuer zu holen und eine Indizierung von *Delta Force 2* zu verhindern. Da von EA Deutschland nur eine entschärfte Version veröffentlicht wurde, hatte er gute Karten.

PC Kommt das oft vor, dass du in der Bundesprüfstelle bist? Marc Trennheuser: „Für mich ist das eine Premiere. Ich glaube vor langer Zeit wurde schon einmal versucht, *Dungeon Keeper 1* indizieren zu lassen.“

PC Wie stehst du generell zu einer Institution wie der BPjS? Marc Trennheuser: „Einerseits bin ich natürlich Spieler und ich denke, dass manchmal eine deutsche Version sehr, sehr merkwürdig ist. Ich denke zum Beispiel an die *Half-Life*-Version, wo dann Roboter auf mich zufliegen. Andererseits muss es eine Institution geben, die auf Jugendschutz achtet, deswegen begrüße ich das grundsätzlich. Wir müssen nur zusehen, dass das auch in dem Bereich nicht überhand nimmt.“



Marc Trennheuser, Product Marketing Manager EA

„Die Voxengine von Delta Force 2 ist nicht dafür da, Blutfontänen darzustellen.“

her: „Es ist keineswegs Sinn und Zweck, Menschen umzubringen. Es geht um die Erfüllung strategischer Ziele, für die auch gegnerische Einheiten ausge-

schaltet werden.“ Ein wenig stutzig wurden wir, als Trennheuser verkündete, dass das Erscheinungsbild der Gegner nicht gerade realistisch und

weit entfernt vom technisch Machbaren sei. Außerdem sei „die künstliche Intelligenz der Gegner gering, da sie unrealistisch herumstehen, nichts

Indizierungsverfahren

Antrag

eines Jugendamtes, Landesjugendamtes oder Jugendministeriums

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften BPJS

BPJS

12er-Gremium

- ☐ Vorsitzende
- ☐ 8 Gruppenbeisitzer
- ☐ 3 Länderbeisitzer

3er-Gremium

(bei offenkundiger Jugendgefährdung)

- ☐ Vorsitzende
- ☐ 2 Beisitzer

Entscheidungsmöglichkeiten

Indizierung

Indizierung abgelehnt
Von der Indizierung
wegen geringer Gefähr-
dung abgesehen
(§2 GjS)

Dauerindizierung von perio-
dischen Druckschriften kön-
nen bis zu 12 Monaten
wenn mehr als 2 Exempla-
re innerhalb von 12 Mona-
ten indiziert werden bezie-
hungsweise wurden, aus-
gesprochen werden

Indizierung

Wenn keine einstimmige
Entscheidung zustande
kommt

12er-Gremium

Bei Indizierung

- ☐ Bei Indizierung
2/3 Mehrheit
erforderlich

- ☐ Beschlussfähigkeit des
12er-Gremiums auch
mit 9 Mitgliedern
gegeben, dann aber
mindestens 7 Stimmen
für die Indizierung
erforderlich

- ☐ Einstimmigkeit

Eintrag in die Liste der jugendgefährdenden Schriften

Bekanntmachung der Eintragung im Bundesanzeiger

erkennbar Sinnvolles tun und nicht in Deckung gehen". Dams, als wir das Testmuster be- kamen, klang das noch etwas anders . .

Richtig oder falsch?

Wie kommt überhaupt ei- ne kleine Behörde dazu, Spiele wie *Delta Force 2* auf ihre Ju- gendverträglichkeit zu über- prüfen? Es ist Zeit, einmal mit einigen Falschmeldungen auf- zuräumen, die im Umlauf sind. Fehlinformation 1: Die BPJS darf alles indizieren, was sie will. Richtig ist, dass sie erst auf Antrag eines Jugendamtes oder einer ähnlichen Einrichtung tät- ig wird. Fehlinformation 2: Die BPJS indiziert nach Lust und Laune. Falsch, denn es werden gesetzliche Richtlinien einge- halten. Es wird überprüft, wie beispielsweise Gewalt einge- setzt wird. Werden Mord- und Metzelszenen nur zum Selbst- zweck dargeboten? Kriterien wie die Verbreitung von Nazi- Ideologie, Kriegsverherrlichung, das Schüren von Rassenhass und die Präsentation pornogra- fischer Inhalte spielen bei der Beurteilung der Produkte ebe- falls eine Rolle. Fehlinforma- tion 3: Tattrige, weltfremde Männer bestimmen, welche Spiele für Jugendliche geeignet sind und welche nicht. Abgese- hen davon, dass von den zehn festen Mitarbeitern der BPJS acht weiblichen Geschlechts sind, entscheidet über die Indi-

zierung eines Spiels in der Regel eine Gruppe von zwölf Perso- nen. Dieses Gremium setzt sich zusammen aus der Vorsitzen- den der BPJS sowie wechselnden Vertretern von Kunst, Literatur, Verlegerschaft, Buchhandel, Lehrerschaft, Kirchen und Trä- gern sowohl der freien als auch öffentlichen Jugendhilfe. Fehl- information 4: Indizierung be- deutet Zensur. Das ist falsch, denn ein indiziertes Medium soll Erwachsenen weiter zu- gänglich sein. Eltern dürfen ihren Kindern sogar indizierte Software zugänglich machen. Dass in der Praxis durch Indi- zierung trotzdem viele Objekte aus wirtschaftlichen Gründen auch für Erwachsene uner- reichbar werden, ist nicht beab- sichtigt. Aber es muss ja gar nicht immer erst so weit kom- men. „Das Spiel *Delta Force 2* ist nicht indiziert“, verkündete Frau Monssen-Engberding den Willen der Prüfungskommission und folgte damit den Ausfüh- rungen der anwesenden Vertre- ter der Spieleindustrie.

Joachim Hesse



Auf CD-ROM

Videobeitrag zum BPJS-Besuch

Wer sich dafür interessiert, wie es im Inneren der BPJS zugeht, sollte den Videobeitrag nicht versäumen. Verleih uns bitte den kleinen Rech- tschreibfehler: Marcel PCA01 ExtraBPJS.mpg



Jugendgefährdend oder nicht? Die Ausführungen zu *Delta Force 2* finden beim Auditorium des 12er-Gremiums Gehör.

Das sagt die Bundesprüfstelle

Für Fragen nahm sich freundlich Weise Dr. Bettina Brockhorst Zeit. Die seit 1991 bei der BPJS (www.bpjs.bmfsfi.de) tätige stellvertretende Vorsitzende, gewährte uns Einblicke in Arbeitsweise, Schwierigkeiten und Zweck der Behörde. Lesen Sie hier einige Auszüge aus dem Gespräch.

PC 100 Seit wann ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften im Einsatz?

Dr. Bettina Brockhorst: Ge-gründet wurde die BPJS 1953, 1954 nahm sie ihre Tätigkeit auf. Damals ging es im Wesentlichen darum, Kinder und Jugendliche vor Schriften zu schützen, die möglicherweise ein falsches Bild vom Krieg zeichnen könnten.

PC 100 Welche Medien dürfen indiziert werden?

Dr. Bettina Brockhorst: Neben Schriften stehen Ton- und Bildträger; Datenspeicher; Abbildungen und andere Darstellungen zur Prüfung an. Seit 1998 gibt es eine Vorschrift, die die BPJS aus-drücklich befugt, auch Inter-netangebote zu indizieren.

PC 100 Erachten Sie die Indizierung schnelllebigster Internetseiten überhaupt als sinnvoll?

Dr. Bettina Brockhorst: Die Angebote verschwinden tat-sächlich teilweise noch nicht einmal aus dem Bereich, wo sie indiziert worden sind. Andererseits haben wir auch schon erstaunliche Erfolge erzielen können, was manche Pornografiker aus dem Aus-land betrifft. Es ist so, dass wir im Bereich des Jugend-schutzes im Internet völlig umdenken müssen. Lang-fristig sinnvoll ist, wenn zum Beispiel Indizierungslisten oder

vergleichbare Aufstellungen Eingang finden in einer Ju-gendschutz-Software, die dann von Eltern und Erzie-hungsberechtigten auf den heimischen Rechner aufge-spielt werden können und problematische Seiten ausblenden.

PC 100 Welche Auswir-kungen hat die Indizierung von Computerspielen gene-rell für einen Besitzer dieser Medien?

Dr. Bettina Brockhorst: Aus-wirkungen hat dies nur auf die Verbreitung unter Kindern und Jugendlichen. Die Medien sind nicht gänzlich verboten, wenn sie indiziert sind und müssen Erwachsenen nach wie vor zugänglich sein. Das erfolgt in der Regel durch ei-nen beschränkten Vertrieb, sei es, dass ein Buch nur un-ter dem Ladentisch verkauft werden darf oder dass ein in-diziertes Video nur in der Er-wachsenen-Videothek erwor-ben werden darf. Besitzen darf man sie ebenfalls. Das gilt mit der Ausnahme der Kinderpornografie im Übrigen auch für beschlagnahmte Medien.

PC 100 Das heißt, ein be-schlaggenommenes Spiel wie *Wolfenstein* dürfte ich problemlos besitzen?

Dr. Bettina Brockhorst: Ja, als Privatmann zum eigenen Benutzen dürfen sie das be-sitzen. Beziehen dürfen Sie es eigentlich nicht mehr, be-ziehungsweise sollte es nicht mehr möglich sein, es zu beziehen. Ob das trotzdem geht, entzieht sich der Kennt-nis der BPJS, weil wir den Bereich Strafverfolgung gar nicht machen. Unsere Tätig-keit endet mit der Feststel-lung, ob ein Medium jugend-gefährdend ist oder nicht und mit der Listenaufnahme.

PC 100 Bedeutet das praktisch, dass sobald ich das Spiel in den Händen halte, es für mich legal ist?

Dr. Bettina Brockhorst: Ja. In der Theorie ist das unpro-blematisch. Ob sie in der Praxis, wenn sie mehrere solcher Spiele haben und sie auch gerne verleihen oder sonst wie weitergeben, nicht doch Schwierigkeiten bekom-men, kann ich nicht beurtei-len. Ich denke, dass wenn man sich dem Verdacht aus-setzt, einen Handel zu betrei-ben, auch für die Konsequen-zen eintreten muss.

PC 100 Macht man sich strafbar für den Fall, dass man beispielsweise nach Holland fährt und sich ein solches Spiel kauft?

Dr. Bettina Brockhorst: In dem Fall wäre das nicht problematisch, nein.

PC 100 Denken Sie, man stumpft in der Praxis ab, wenn man jeden Tag indi-zierungswürdige Medien begutachten muss?

Dr. Bettina Brockhorst: Wir sind nicht total abgedreht. Es stimmt aber schon, dass die-jenigen, die hier vermehrt mit problematischen Inhalten um-gehen, auch eine erfahrenere Einstellung zu solchen Produk-ten einnehmen und deshalb möglicherweise auch etwas „verrohter“ wirken könnten.

PC 100 Im Rahmen der Europäischen Union ist die Bundesprüfstelle ja einmalig. Sehen sie für ihr Arbeit eine Zukunft oder ist das Modell BPJS ein Auslaufmodell?

Bettina Brockhorst: In an-deren Ländern gibt es andere Einrichtungen. Sicherlich nichts Vergleichbares, aber wenn man sich überlegt, dass es in Irland noch eine Filmzensur gibt, also tatsäch-



Dr. Bettina Brockhorst, stellvertretende Vorsitzende der BPJS

„Wir sind nicht total abgedreht“

lich jemand sich die Filme anschaut, bevor sie in den Kinos gezeigt werden, dann sieht man, dass eine gewisse nationale Identität überall vor-handen ist und sicher noch länger erhalten bleiben wird. Die BPJS hat sich nie als eine Stelle verstanden, die, wenn sie ein Votum gesprochen hat, auch direkt darauf pocht, dass alles vom Markt ver-schwindet, was jugendgefähr-dend ist. Es ist eher so, dass wir Signale setzen und wenn diese gesetzt sind, dann dis-kutiert man auch darüber: Würde es uns nicht geben, würde man möglicherweise über bestimmte Gewaltspiele oder bestimmte Propaganda im Internet überhaupt keinen Ton verlieren und sagen „da kann man sowieso nichts ge-gen machen“. Die BPJS sorgt dafür, dass man eben doch immer neu über diese Sachen nachdenkt.



Jubel, Trubel, Heiterkeit: Direkt im Anschluss an die ETAINA-Gala ließen sich die Preisträger auf der Bühne des Berliner Kino International im Lametta-Regen feiern.

Die Sieger

Hier bekommen Sie die ETAINA-Preisträger auf einen Blick

Bestes Action-Spiel

Deus Ex (PC)

Bestes Adventure

Perfect Dark (N64)

Beste Hauptfigur

Pikachu aus Pokémon (Game Boy Color)

Bestes Prügelspiel

Dead or Alive 2 (PlayStation 2/Dreamcast)

Beste Musik

Gran Turismo 2 (PlayStation)

Beste Grafik

Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)

Bestes Online-Spiel

Everquest (PC)

Bestes Racing-Spiel

Colin McRae Rally 2.0 (PC/PlayStation)

Bestes Rollenspiel

Diablo 2 (PC)

Beste Simulation

Gunship! (PC)

Beste Soundeffekte

Resident Evil Code Veronica (Dreamcast)

Bestes Sportspiel

ISS Pro Evolution (PlayStation)

Beste Story

Final Fantasy VIII (PlayStation)

Bestes Strategiespiel

Age of Empires 2 (PC)

Innovativstes Spieldesign

Die Sims (PC)

Bestes Spiel

Deus Ex (PC)

Tag des Triumphs

Wussten Sie, dass bei der ersten Oscar-Verleihung 1929 gerade mal etwas mehr als 200 Gäste waren? Wenn man danach geht, blickt die ETAINA-Gala in eine rosige Zukunft: Am 24. November feierte der Spiele-Oscar vor über 500 Besuchern Premiere.

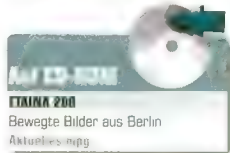
„And the winner is ...“, es folgte ein rhetorisches Schweigen, „... Deus Ex!“ Der Agententhriller von Kult-Designer Warren Spector ging als großer Sieger aus der ersten ETAINA-Verleihung hervor. Jubelschreie der Eidos-Verantwortlichen folgten, nachdem der Titel nicht nur den Preis für das beste Actionspiel erhalten hatte, sondern zudem das Prädikat „Bestes Spiel des Jahres“. Etwas überraschend kam dies

offensichtlich doch: „Dass sich Deus Ex gegen Diablo 2 und Die Sims durchsetzt, ist keine Selbstverständlichkeit“, sagte Lars Winkler, Marketing Director bei Eidos Interactive – und schenkte den Gästen aus Industrie, Handel, Presse und Fernsehen ein Honigkuchenpferd-Grinsen wie aus dem Bilderbuch. Natürlich gab es auch für viele andere Hersteller Grund zum Feiern – die Gewinner der 16 Kategorien können

Sie dem Kasten „Die Sieger“ entnehmen.

Sieben Köpfe

Eine siebenköpfige Jury, bestehend aus Chefredakteuren großer europäischer Spiele-





Mark Bernstein, Gameplay-Chef, Christian Geltenpoth (Vorstands-vorsitzender COMPUTEC MEDIA), VIVA-Moderatorin Nova Meierhenrich und BBC-Mann Scott Mills (v.l.) spenden Eidos Beifall.



Nach der Verleihung gab die erfolgreiche Soul-Combo Cultural Pearls ein Konzert.



Bunte Lichter, 500 Gäste und eine Leinwand versprühten das Flair einer Oscar-Verleihung.

Zeitschriften, wählte aus jeweils fünf Nominierungen den Sieger, wobei in der wichtigsten Kategorie „Bestes Spiel“ auch PC-Action-Leser ein Mitspracherecht hatten (vgl. Ausgabe 11/2000). Die erstmalige Verleihung der Spiele-Oscars im legendären Berliner Kino International war umrahmt

vom Auftritt der Soul-Combo Cultural Pearls („Sugar Sugar Honey“), professionellen DJs und surrealistischen Tanzeinlagen dreier Akrobaten in acht Meter hohen Leuchttürmen. Mit VIVA-Moderatorin Nova Meierhenrich und Mädchenschwarm Scott Mills (Top of the Pops England) führten

erfahrene Fernsehleute durchs Programm. Selbst ein roter Teppich vor dem Eingang fehlte nicht. „Es war eine professionelle, zukunftsweisende Veranstaltung“, sagte Leo Jackstadt, PR-Manager bei Havas Interactive. Nun, auf ein Neues im kommenden Jahr.

Harold Fränkel

Kurz gefragt

Deus Ex von Eidos setzte sich in der Kategorie „Bestes Spiel“ gegen harte Konkurrenz wie Diablo 2 (Havas) und Die Sims (EA) durch. Wir haben bei Siegern und „Verlierern“ nachgefragt, was sie vom Ausgang der Wahl halten.

Warum hat Deus Ex den Preis für das beste Spiel des Jahres verdient?

„Weil die Jury so abgestimmt hat – nein: Es ist einfach das dichteste, kompletteste und auch von der Story her tiefgehendste Spiel, das ich dieses Jahr kennen gelernt habe.“



Lars Winkler, Marketingchef bei Eidos Interactive

Hat sich Deus Ex verdient gegen Diablo 2 durchgesetzt?

„Natürlich sind wir etwas enttäuscht. Man muss aber akzeptieren, wenn eine Jury einem innovativen Titel den Zuschlag erteilt. So etwas ist je auch immer subjektiv.“



Leo Jackstadt, PR-Manager Havas Interactive

Hat sich Deus Ex verdient gegen Die Sims durchgesetzt?

„Für mich nicht, weil Die Sims innovativer und pädagogisch wertvoller ist und länger motiviert. Deus Ex ist aber ein guter Shooter – und über Wahlen lässt sich immer streiten.“



Raul Birkhold, PR-Manager Electronic Arts

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN

Neueste Produkte und Informationen zu Computeranwendungen und Hobby-Elektronik. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.

Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren Computer-Hard- und Software, Elektronik-Sätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Kommunikation und Mobilfunk.

HobbyTronic
Computerschau
14.-18.2.2001

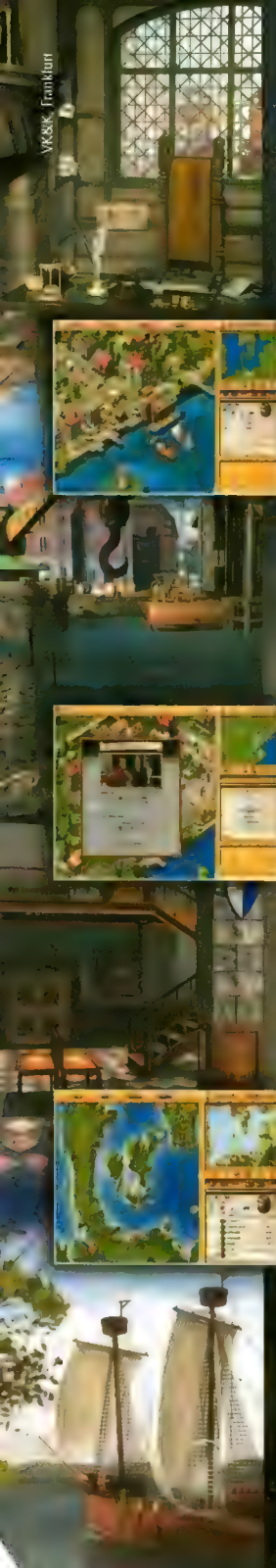
Taglich
9-18 Uhr

Eintrittspreise für PC, Software, Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

■ Dazu informative Sonderschauen

Unsere Westfalenhallen Dortmund



Historisch fundierte Handelssimulation in Echtzeit mit Aufbauelementen zur Zeit der Hanse (In Zusammenarbeit mit Uni-Dozenten entwickelt)

20 Hansestädte und 15 zusätzliche Warenumschlagshäfen, die durch Expeditionen entdeckt werden

Fordernder Genre-Mix aus Handel, Wirtschaft, Krieg, Diplomatie und sozialem Engagement

Mehrere Spielmodi: Endlos-Simulation, Kampagnen und Mehrspielerwettkampf an einem Rechner oder im LAN und Netzwerk

Patrizier II.

Geld und Macht

Doch dieser Tag hat mich nicht zu den mächtigsten Bürgern der Stadt. Ob mit meiner Hände Arbeit oder meinem händlerischen Geschick, ob mit Diplomatie oder Bestechung, mit Wucher oder Betrug – stets war mir mein Ziel wichtiger denn der Weg dorthin. Immer schon wollte ich mehr sein als nur ein Seehändler – ein Patrizier. Es galt Bündnisse zu schmieden und Kriege zu führen, der Pest und den Piraten zu trotzen, Produktionsstätten zu besetzen und Handelsrouten zu umgehen. Doch heute war ich zu feige, zu klein, ich bin ich. Ich bin zu klein.

Jetzt handeln!



Fakten

- Unterwasser-Shooter
- Fortsetzung von Schleifahrt
- Modernste Grafikeffekte
- 3D-Sound
- 8.000 mal 8.000 Kilometer Spielfläche
- Keine langatmigen Missionsbeschreibungen

Flucht nach vorn



Spiele aus Deutschland erreichen selten internationales Format. Wie kommt es, dass unter Wasser die Uhren scheinbar anders ticken?

Um aufgrund der Namensverwandtschaft keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Ion Storms 3D-Rollenspiel *Anachronox* ist nicht Gegenstand dieses Artikels. Unser Thema heißt *Aquanox*. Wir waren für Sie bei Massive Development in Mannheim, um uns vor Ort von den Qualitäten des

Unterwasser-Shooters zu überzeugen. „Aufbastrategie kennt jeder in Deutschland“, legt Projektleiter Alexander Jorjas los, „*Aquanox* ist Abbaustrategie: Schießen und zerstören.“ Adrenalin pur also? Mal sehen ...

Auf Schleichfahrt

Aquanox schließt direkt an die Story des Vorgängers *Schleichfahrt* an. Sechs Jahre, nachdem der Spieler als „Dead-Eye“ Flint sein erstes Abenteuer mehr oder weniger erfolgreich hinter sich gebracht hat, ist die Kacke wieder am Dampfen. Auf der Erde herrscht immer noch nuklearer Winter und die wenigen Überlebenden hausen unter der Meeresoberfläche. Dass da plötzlich ein alter Satellit im All aufgestöbert wird,

kommt als Draht zur Außenwelt gar nicht ungelegen. Der Bedienungsfehler, durch den gleich ein riesiges Höhlensystem freigesprengt wird, war allerdings nicht im Sinne des Erfinders. Die darin wohnenden Monster sicherlich ebenfalls nicht. „Wir bedienen uns hier bei der Cthulhu-Sage des Schriftstellers H. P. Lovecraft“, erklärt Art Director Oliver Weirich. „Die mystischen Komponenten verleihen dem Spiel neben der enthaltenen Pseudowissenschaft eine enorme Tiefe.“ Die kommt dem Spieler am Meeresboden natürlich zugute.

Bis der Kopf raucht

Alles schön und gut, doch wie soll sich *Aquanox* denn nun spielen? Im Grunde wie ein



Alexander Jorjas,
Projektleiter Aquanox

„Es ist wichtig,
dass Spiele in
Deutschland ent-
wickelt werden.“

Interview mit Alexander Jorjas

Bei unserem Besuch bei Massive haben wir ein ausführliches Gespräch mit Marketing-Director Alexander Jorjas geführt. Der sympathische Mannheimer nahm kein Blatt vor den Mund

PC 100 Ihr habt ja schon eine ganze Weile unter dem Arbeitstitel Aqua an eurem Spiel entwickelt. Warum heißt Aqua plötzlich *Aquanox*?

Alexander Jorjas: Aqua ist die Welt, in der auch schon *Schleichfahrt* gespielt hat. Wir wollten einen Titel, der etwas mehr aussagt, deshalb haben wir Aqua, das Wasser, mit Nox gekoppelt. Nox heißt „Die Nacht“ und passt außerdem zu Heil-Nox, dem Atemgas im Spiel.

PC 100 Was für Aufgaben muss der Spieler als „Dead-Eye“ Flint bestehen?

Alexander Jorjas: Es gibt die einfachen Missionen: „Bringe Dokumente von A nach B“. Es gibt natürlich auch komplexere Aufgaben, in denen Objekte geschützt, Massenschlachten überstanden sowie Canyons erobert und die verschiedenen Waffensysteme richtig eingesetzt werden müssen.

PC 100 Unterscheidet sich *Aquanox* von anderen Spielen?

Alexander Jorjas: Ja absolut. Das Szenario unter Wasser ist ein neues Szenario, das wir bei *Schleichfahrt* erstmals eingeführt haben. Bei einem normalen Weltraum-Shooter fühlt man nicht die Bewegung, dass man driftet. All das haben wir drin.

PC 100 Wie läuft das mit den Waffensystemen?

Alexander Jorjas: Wir haben über ein Dutzend Geschütze, die der Spieler anbringen kann. Die Geschütze verfügen alle über primäre und sekundäre Funktionen. Wir haben Waffen mit Scharfschützenfunktionen, Schnellfeuerkanonen, Elektroschocker oder Bomben. Man kann auch autarke Geschütze an das Schiff anbringen, die mit Software ausgestattet Torpedos und andere Geschosse abfangen. Man sollte allerdings nicht jede Waffe an jedes Schiff stecken, sondern schon genau überlegen

„will ich eher den schnellen Jäger oder einen Bomber, der dafür besser geschützt ist.“ Summa summarum haben wir sicherlich 40 Waffensysteme, die man kombinieren kann.

PC 100 Was für Gegner warten auf den Spieler?

Alexander Jorjas: Es gibt verschiedene Machtblöcke. Wir haben die Atlanter, das Shogunat, die Clans-union, die Crawler. Es gibt neue Gegner, die aus Höhlensystemen herauskommen, wir haben die organischen Gegner. Insgesamt also gut ein halbes Dutzend Machtblöcke. Die Crawler sehen sehr insektenartig aus. Es gibt Entrox, eine Firma mit High-End-Technologie: Absolut futuristisch, sehr überlegene Gegner werden das sein. Da muss der Spieler richtig kämpfen – mit den richtigen Waffen versteht sich. Die Gegner haben natürlich auch unterschiedliche Waffensysteme.

PC 100 Wie umfangreich und schwierig wird denn das Spiel?

Alexander Jorjas: Als Spieler, der das Spiel kennt, wird man sicherlich noch 25 bis 30 Stunden brauchen. Ein Spieler, der das zum ersten Mal spielt, hat deutlich über 30 Stunden Spielspaß. Credo bei der ganzen Sache ist „Easy to learn, difficult to master“, das heißt also, wir überfrachten den Spieler nicht mit Texten, Auswendiglernen und so weiter. Mit einem Vier-Tasten-Joystick wird man das Spiel bereits spielen können oder man bedient sich Tastatur und Maus wie bei einem Ego-Shooter. Es gibt weitere Optionen wie Makros auf die Tastatur zu legen, aber das ist nicht nötig, um das Spiel an sich durchzuspielen.

PC 100 Wie sieht die Zukunft von *Aquanox* und eurer Grafikengine „Krass“ aus?

Alexander Jorjas: Eine Mission-Disk und *Aquanox 2* ist bereits in Planung. Wir können uns auch vorstellen, nach der Veröffentlichung noch Tools wie einen Mission-Editor rauszubringen, aber das steht noch nicht fest. Die Krass-Engine wäre auch für andere Szenarien prädestiniert. Vorstellbar wäre, später auch in Innen-Szenarien einzusteigen. Es ist keine Engine, die am Ende ist, sondern eine Engine, die am Anfang steht. Falls sich jemand dafür interessiert: Sie ist zur Lizenz freigegeben.

PC 100 Hast du den PC-Action-Lesern sonst noch etwas zu sagen?

Alexander Jorjas: Ich kann nur alle Leute aufrufen, denen *Schleichfahrt* gefallen hat – und das sind ja viele da draußen – schaut euch *Aquanox* an und verfolgt, was wir demnächst in der Vorbereitung noch im Internet präsentieren! Wir haben alles reingebracht, was ihr euch gewünscht habt und noch viel mehr.

New York samt Freiheitsstatue, oder das, was davon übrig blieb: Das wendige Spielerschiff Phobocaster wird im volumetrischen Nebel von drei atlantischen Polizei-Scouts gejagt.





Ein Containerfrachter wurde durch Sabotage in Schiefelage gebracht: Im Hintergrund bizarres Wetterleuchten.

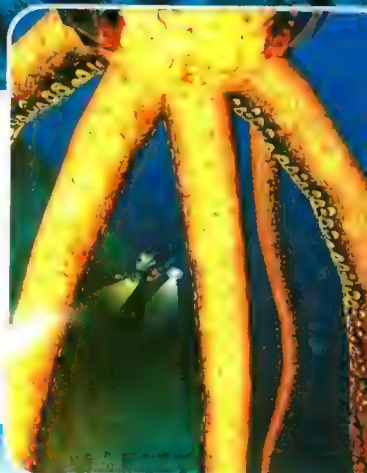
Ego-Shooter. „Unser Ziel ist es, den Einstieg möglichst leicht zu gestalten“, betont Jorjas. „Die Schiffe werden sehr direkt und einfach zu steuern sein. Man ist nahe beim Gegner und verfolgt dessen Bewegungen.“ Es besteht also keine Gefahr, dass die beeindruckende Grafik an Ihnen vorbeirauscht, weil Sie die ganze Zeit Ihren Blick auf einen Radarschirm heften müssen. „Aquanox ist definitiv ein Actionspiel, keine Simulation“, so Jorjas. Köpfchen kommt trotzdem nicht zu kurz. Ähnlich wie beim Action-Ad-



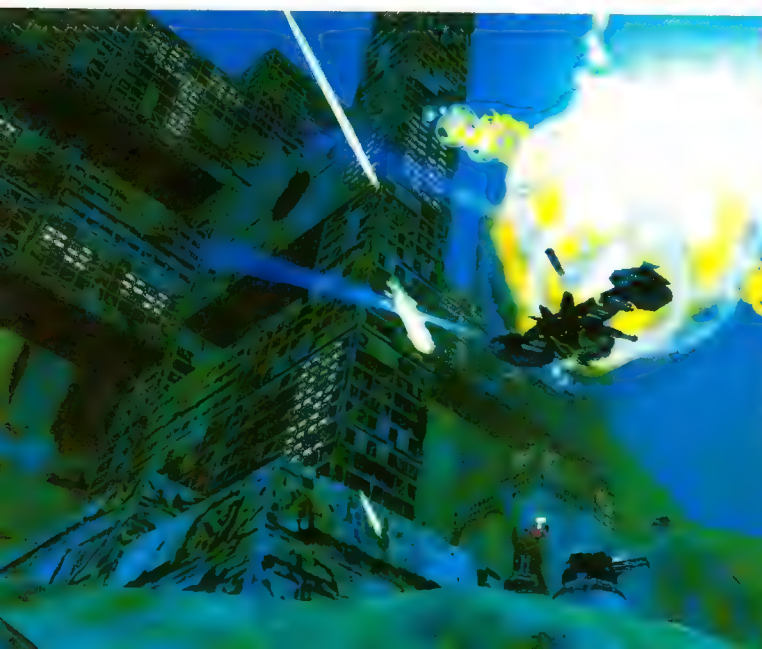
Die Stadt unter Wasser ist gut geschützt: Unzerstörbar ist sie jedoch nicht, wie diese sehenswerte Explosion beweist.

venture Dark Project sollte so an einigen Stellen Lärm vermieden werden. Das bewerkstelligen Sie mit leiseren Motoren oder speziellen Schiffshäuten. Elegant ist es auch, sich mit der Strömung direkt zu einem Gegner treiben zu lassen. Sein über Funk aufgefangenes „es ist überhaupt nix los heute“ wird ihm schnell im

Hals stecken bleiben. Doch auch der Kommandant am PC darf sich auf unliebsame Meldungen gefasst machen. Schließlich, so Jorjas, sei für den Spieler nichts erschreckender als der plötzliche Funkpruch eines Widersachers, „der hohnisch mitteilt, dass sich der Kopf des Spielers gerade in seinem Fadenkreuz befindet“.



Krakenangriff: Um hier zu entfliehen, bedarf es Geschick.



Eine der kleineren Explosionen: Mit allerlei Spezialeffekten wie Beleuchtung, Schatten und Reflexionen in Echtzeit macht die Grafikengine eine mehr als gute Figur

Das schwarze Gefährt in der Toronto-Zone im Südpazifik. In der Cockpit-Perspektive sehen Sie sogar die Waffen, die jeweils im Betrieb ist (rechts).

Auf CD-ROM

Spielszenen und Interview

Live aus Mannheim: Exklusive Spielszenen und Kommentare der Macher
PCA 01 Aktuelles.mpg

Doch die Trümpfe sind ausgeglichen verteilt, denn „bis ins Cockpit zoomen“ soll für Sie mit einer Scharfschützen-vorrichtung auch kein Problem sein. Massive ist es vor allem wichtig, dass Sie nicht gegen anonymes Kanonenfutter antreten, sondern zu allen Charakteren eine Beziehung aufbauen.

Einer gegen alle?

Weil in Mannheim auch gerne Mehrspielermatches in dem einen oder anderen Ego-Shooter gewagt werden, darf natürlich auch ein entsprechender Modus bei *Aquanox* nicht fehlen. Geplant ist ein Deathmatch-Modus, in dem auch Team-Gefechte möglich sind. Dadurch, dass die Spieler sich vorher unterschiedliche Schiffe aussuchen, komme sogar ein Hauch von *Counter-Strike* auf, macht uns Massive den Mund wässrig. Von den Wettrennen, die man sich in

manchen Karten liefern können soll, ganz zu schweigen. Wie viele Mitspieler teilnehmen dürfen, steht momentan noch nicht hundertprozentig fest. Der Schwerpunkt bleibt sicherlich der Einzelspielermodus, wo

am Ende eine Bedrohung wartet, die Ihnen Albträume bereiten könnte. Diese könnten auch die Konkurrenz der *Aquanox*-Entwickler plagen, wenn sie das Spiel gesehen haben.

Joachim Hesse

Aquanox

Voraussichtlich: PIT 400, 64 MB RAM, TNT2-Karte

Technik: Direct3D, Glide, Open GL, Hardware T&L, Direct Sound 3D, EAX

Spielerzahl: 8-16 Sp. Im Internet, im Netzwerk vielleicht mehr

Kartell: Massive/Fishtank/Ravensburger Interactive

Veröffentlichung: Ende 1. Quartal 2001

Vergleichbar mit: *Schleichfahrt*

Internet: www.massive.de

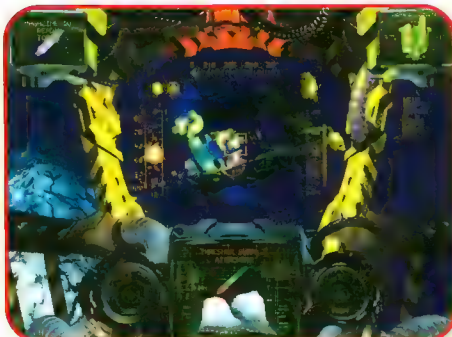
Spielanteile

- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zuhilfenahme
- ✗ Wirtschaft

» **Harte Arbeit macht sich eben bezahlt:**

Aquanox sieht fantastisch aus. Hoffentlich

überzeugt das fertige Spiel in allen Bereichen genauso. «



Schleichfahrt: Ende 1996 kam der *Aquanox*-Vorgänger auf den Markt. In Amerika hieß er *Archimedes Dynasty*.

Das Leben vor Aquanox

Die Mitglieder von Massive kennen sich größtenteils schon seit den 80ern. Damals standen diverse Spiele für Amiga-Disketten-Magazine auf dem Programm. An das erste Vollpreisprodukt der Mannheimer dürfte sich heute aber kaum noch jemand erinnern. Oder sagt Ihnen der 2D-Shooter *Spinworld* etwas? Bekannt ist das eine PC-Umsetzung für Blue Byte: Die *Siedler* am PC verkaufte sich besser als das Amiga-Original.

Der Firmenname Massive fand sich erst danach und war mit der Ende 1996 auf den Markt gebrachten Ballerei *Schleichfahrt* (PCA 11/96) prompt in aller Munde. Es galt schon damals, die futuristische Unterwasser-Welt *Aqua* zu retten. Nach einigen Lokalisierungen von *Schleichfahrt* (es gibt sogar eine japanische Version) begann vor gut zwei Jahren die Arbeit an der Technologie für *Aquanox*.

WO DIE STRASSE ENDET, FÄNGT DAS SPIEL ERST AN



16 abwechslungsreiche Strecken



photorealistische Grafik



Original Off-Road-Fahrzeuge
von Markenherstellern



Online-Multiplayer-Spiele für bis zu
8 Fahrer, auch gegen Dreamcast™
oder Mac™



 www.take2.de



Mac



Dreamcast



PC
GO



VERDNAM
REALITY



MITSUBISHI



T

Fakten

- Flugtraining
- 40 Hauptmissionen
- 20 Nebenmissionen
- 5 steuerbare Schiffe
- 16 Sternensysteme
- Piraterie und Handel
- Missionen im Eigenbau
- Mehrspieler-Modus

Diese Halunken kämpfen gemeinsam gegen Boesewicht Caleb Maas! Cal Johnston (rechts) will sich für den Tod seines Vaters rächen, die Kumpanen Smith und Jafs (v.l.) stehen an seiner Seite.

Tag der Vergeltung

Halbstarke haben normalerweise Probleme mit ihren Eltern, der kleinen Schwester, der Schule, der Pubertät oder mit allem Genannten gleichzeitig. Der 15-jährige Cal Johnston ist extremer. Er sinnt auf tödliche Rache.

Independence War 2 spielt zeitlich nach dem guten, aber kommerziell wenig erfolgreichen Vorgänger und räumlich 80 Lichtjahre von der ursprünglichen Ecke des Universums entfernt. Der Krieg zwischen der Erde und deren Kolonien quält höchstens noch Schüler im Geschichtsunterricht, mittlerweile regiert die Wirtschaft. Firmen besitzen ganze Sternensysteme, haben die Sklaverei legalisiert und beherrschen das Leben der Menschheit. Genau dies wird Cal Johnstons Vater zum Ver-

hängnis: Der Minenarbeiter lebt in den Badlands, hat Schulden bei der Maas Corporation, kann nichts abdrücken und wird deshalb kurzerhand abgemurkt. All das und den Rest der Vorgeschichte erlebt der Spieler bei einem aufwendig gerenderten, zehnminütigen Bombast-Film. Später warten natürlich weitere Zwischensequenzen.

Omas Erbe

Dem 15-jährigen Filius bleibt nur ein Computer, der einen Piloten namens Jefferson

Clay simuliert und gewissermaßen zum Erzieher wird. Dieser führt durch den ersten Teil des Spiels und lehrt Sie, wie ein Raumschiff zu steuern ist. Sein Schützling hat einen fliegenden Untersatz von seiner Oma Lucretia geerbt, ein Piraten-Flaggschiff. Ja, Frau Großmama war Freibeuterin, aber sich über die seltsamen Familienverhältnisse zu wundern, dafür ist keine Zeit. Dass aus Cal nichts Anständiges werden konnte, Kuh-Besamungstechniker zum Beispiel, ist klar. Eine



Hier attackiert Cal mit seinem Schiff einen Kreuzer der Corpora-tion. Am oberen Bildrand spitzt eine Sonne hervor.



Der Weltraum, unendliche Weiten: Die Corvette bereitet sich darauf vor, an der riesigen Station anzudocken.

Maschine als Ersatz-Papa kann kaum was Gutes verheißen. Und so gerät der Halbstarke auf die schiefe Bahn: Er findet heraus, dass Caleb Maas den Tod des Papas zu verantworten hat. Der Teenager plant einen Anschlag auf seine Hassfigur, wird erwischt und wandert für 30 Jahre in den Knast, bei Leitungswasser, unbelegten Schnittchen und Zwangsarbeit. 106 Tage Big Brother-Container sind eben doch pillepalle.

Pirat und Händler

Endgültig in die Rolle von Cal schlüpfen Sie 15 Jahre später, nachdem dieser mit fünf Kumpanen aus dem Gefängnis ausgebrochen ist. In der Folgezeit führen Sie ein Leben als Pirat, der mit einem Schiff durch die 16 Sternensysteme düst und beispielsweise Frachter überfällt, um an deren Ladung zu kommen. Ziel ist letztendlich, Caleb Maas zu stellen,



Immer wieder beschießen wir den Frachter – er soll verdammt noch mal seine Ladung abwerfen.

doch dazu bedarf es einer besseren Ausrüstung und somit Geld. Logisch, dass es dazu auch nötig ist, Aufträge zu er-

füllen – manche davon treiben die Story voran, andere sind keine Pflicht. Taxifahrten gehören ebenso zum Programm wie

Begleitflüge für Konvois, Spionageaktionen oder Angriffsmissionen. Da Sie zudem eine eigene Basis besitzen, nämlich

THE EYEDOO EXPERIENCE



www.eyedoo.de



Detail: In der Außenansicht sehen wir, dass unser Held tatsächlich im Cockpit der Corvette sitzt.

» Bei Weltraum-simulationen haben Spieler oft viel zu sehr mit ihrer Tastatur zu kämpfen. Bei I-War 2 werden sie keine brauchen. «



Roger Godfrey, Produzent

das Freibeuter-Nest von Grandma Lucretia, spricht die Simulation auch Betriebswirte an. Im Stützpunkt können Sie mit 500 Waren handeln, erbeutete Güter industriell zerlegen, zu neuen Produkten verarbeiten und ihr Schiff ausbauen. Um Hobby-Werftbetreiber zu desillusionieren: Neue Fluggerätschaften winken nur als Belohnung für erfolgreich abgeschlossene Schlüsselmissionen.

Der Trägheitssatz

Wer erwartet, wie bei Bal-lerorgien á la Starlancer locker

einen Kunstflugpreis gewinnen zu können, hat die Rechnung ohne Trägheit gemacht. Bei I-War 2 steuern Sie keine Jäger, sondern größere Schlachtschiffe. Wer seinen Joystick ruckartig maltriiert, trudelt wegen der Flugphysik, ähnlich wie beim Vorgänger, erst mal eine Runde durchs Vakuum weiter, ehe die Kursänderung erfolgt. Irgendwie seltsam, irgendwie ungewohnt, irgendwie auch interessant. Die Schiffe sollen sich laut Produzent Roger Godfrey „realistisch fliegen lassen“, was immer das bei einem Spiel mit futuristischem Hintergrund bedeuten mag. Gut gefallen hat uns, wie der Spieler in andere Schiffsbereiche wechseln kann. Energieverwaltung oder Navigationsabteilung sind über Hotkeys oder – und das ist eine

» I-War 2 ist menschlicher als der Vorgänger. Wir wollen, dass sich der Spieler mit dem Hauptcharakter identifizieren kann. «



Will Vale, Chef-Programmierer

Vereinfachung – durch ein Menü aufrufbar. Dieses verrichtet komfortabel durch den Coolie-Hat des Joysticks seinen Dienst.

Hallo, Augenarzt?

Weniger ansprechend fanden wir die unübersichtliche Optik aus der Cockpitperspektive. Die vielen Bedienelemente und die als leiterähnliche Vektoren dargestellten Flugbahnen gegnerischer Schiffe sowie andere grafischen Elemente wirken etwas wirr. Wer sich daran nicht gewöhnen kann, schreit vielleicht nach dem Augenarzt. Immerhin haben die Entwickler versprochen, dass einiges davon in der Verkaufsversion abschaltbar sei.

Ihr Leben beginnt als Freibeuter, doch bald wird Cal zu einer Art Weltall-Robin-Hood. „Außerdem tritt eine dritte Macht auf. Dazu verraten wir aber noch nichts“, orakelt Chef-Programmierer Will Vale. Wenn da mal nicht Aliens ihre grünen, glibberigen Tentakeln im Spiel haben ...

Harald Fränkel



Eindrucksvolle Explosionen. Erst sind kleinere Feuerbälle zu sehen, dann vergeht dieser Träger in einem Flammenmeer.

I-War 2: Edge of Chaos

Vorausichtlich:	Mind. PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound(3D)
Spierzahl:	16 Spieler Netzwerk und Internet
Hersteller:	Particle Systems/Infogrames
Veröffentlichung:	Mitte 2001
Vergleichbar mit:	I-War, X - Beyond the Frontier
Internet:	www.independencelwar2.com

Spieleanteile

- ✖ Action
- ✖ Rätsel
- ✖ Strategie
- ✖ Zufall
- ✖ Wirtschaft

» Die momentane Version sieht gut aus und wirkt vielversprechend. Aber ob sie diesmal den Massengeschmack trifft? «

"Du befehlighst das stärkste Angriffsteam aller Zeiten.

Du agierst
im Schatten
deiner Gegner

Du legst Terroristen das
Handwerk. Für die Welt bist
du die Delta Force."



DELTA FORCE Land Warrior

- Basierend auf dem Trainingsprogramm der US ARMY-Elite
- Neue 3D-Engine
- Neue Hightech-Waffen und -Systeme
- Neue Charaktere mit besonderen Fähigkeiten
- Riesige Multiplayer-Schlachten über Internet mit NovaWorld (mit bis zu 50 Spielern)*
- Dauerhafte Online-Charakterstatistiken bei NovaWorld
- Missionseditor zum individuellen Erstellen von Einzel- oder Multiplayer-Schlachten



NovaWorld

NOVALOGIC - THE ART OF WAR

PC
CD

www.novalogic.com

© 2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic, das NovaLogic-Logo, Delta Force und NovaWorld sind eingetragene Marken, und das Delta Force-Logo, NovaLogic-The Art of War, das NovaWorld-Logo sowie Land Warrior sind Marken von NovaLogic, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. *Bei Kauf des Produkts: Ein Internet-Zugang ist erforderlich. Der Spieler trägt die volle Internet-Gebühren. NovaLogic behält sich das Recht vor jederzeit die Service-Bedingungen zu ändern.

Die Prämien -

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersuchten Black & White ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen! Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen Black & White zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

Reißer

Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM



Baldur's Gate 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner – und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tief sinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen Baldur's Gate 2 zum besten Rollenspiel des Jahres.

Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM



PC Action im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/jahr (+ DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 119,20/jahr, OS 909,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show
PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 118,-/Jahr, OS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung
geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC-Action CD und PC-Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämien (bitte nur ein Spiel ankreuzen):

☐ „Die Siedler 4“ ☐ „Black & White“ ☐ „Baldur's Gate 2“
(Art.-Nr. 003356) (Art.-Nr. 003581) (Art.-Nr. 003481)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC-Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen. Die Frist beginnt einen Tag nach Abendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (besagte Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



Mister Universe

Datasky Sly Boots sieht sich urplötzlich mit der Aufgabe konfrontiert, das ganze Universum vor der Vernichtung zu retten.

Ein Rollenspiel? Ah ja, Trolle, Orks und süße Elfchen! Weit gefehlt! Mit *Anachronox* erteilt ION Storm allen Genre-Klischees eine klare Absage.

Man fühlt sich wie in Meinem Kino-Film: Autos durchfliegen den belebten Wolkenkratzer-Dschungel einer futuristischen Großstadt. Unwillkürlich hält man Ausschau nach Bruce Willis' Taxi aus dem Fünften Element. Aus den Aufzügen nebelverhangener, neonbeleuchteter Betonburgen

könnte jederzeit Harrison "Bladerunner" Ford auf die Straße treten und von der heranzoomenden Kamera beklemmend in Szene gesetzt werden. Tom Hall, Co-Designer diverser indizierter 3D-Action-Klassiker und einer der „Erfinder“ von *Anachronox*, hat zweifellos ganz eigene Vorstellungen davon,

wie ein Rollenspiel auszusehen hat. Drachen und schwertschwingende Siegfrieds haben darin jedenfalls nichts mehr verloren; Hall sieht die Zukunft des Rollenspiels nicht im Fantasy-Bereich, sondern in beklemmenden, aber dennoch humorvollen Zukunftsvisionen mit einer Vielzahl an völlig unterschiedlichen Spielelementen.

Innovatives Déjà vu

Natürlich erfindet Tom Hall das Genre nicht neu, sondern bedient sich gekonnt bei bekannten Versatzstücken und formt daraus ein bisher in dieser Art noch nicht da gewesenes Ganzes. Als Grundlage dient ihm dabei zum einen seine Vergangenheit als Designer von 3D-Shootern – *Anachronox* basiert auf einer stark modifizierten Q2-Engine – und zum anderen sein Faible für Rollenspiele japanischer Herkunft. Nicht umsonst erinnert besonders der rundenbasierte, vor Grafikeffekten nur so strotzende Kampfmodus von *Anachronox* stark an Titel wie *Final Fantasy 7*. Die eigentliche Rollenspielhandlung

wird in *Anachronox* zusätzlich durch so genannte Mini-Games aufgelockert, bei denen man beispielsweise Denkaufgaben löst oder nach *Rebel Assault*-Manier durch verzweigte Höhlengänge fliegt. Viel Wert wird zudem auf eine filmreife Dramaturgie des Spiels gelegt – man merkt *Anachronox* an, dass Leute mit Wurzeln in der Filmindustrie daran arbeiten: Die Charaktere werden „geführt“ wie richtige Schauspieler, man nimmt sich Zeit, Mimik und Gestik ausdrucksstark zur Geltung kommen zu lassen, die Schnittfolgen sind wesentlich professioneller als in den meisten Spiele-Produktionen.

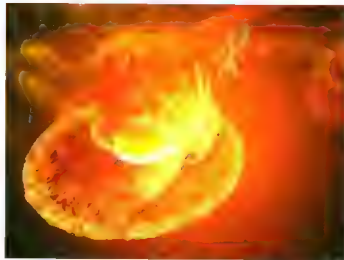
Neue Welt

Für *Anachronox* hat Tom Hall ein eigenes, detailliert ausgearbeitetes Spiele-Universum



Gruppos Matavastros heuert Sly Boots als Leibwächter an. Letzterer weiß noch nicht, worauf er sich da einlässt.





Die rundenbasierten Kämpfe erinnern an Final Fantasy 7 und bieten atemberaubende Grafikeffekte.

erdacht, das in seinen ursprünglichen Ausmaßen den Rahmen eines normalen Computerspiels sprengen würde. Die Entwickler müssen also eine Auswahl treffen und große Teile des ursprünglichen Konzepts aussparen – entsprechend workarg gibt sich Tom Hall bei Detailfragen zur Story. So viel ist allerdings schon klar: Protagonist und Detektiv Sly Boots braucht Geld und verdingt sich als Leibwächter eines greisen Archäologen, der ihn auf eine Reise durchs All mitnimmt. Unterwegs kommen sie einer Verschwörung gigantischen Ausmaßes auf die Spur: Irgendjemand plant die Vernichtung des gesamten Universums. Sly Boots kriegt natürlich den Auftrag, dieses zu verhindern.

Ganz allein wird er damit aber nicht gelassen: Sechs Gleichgesinnte schließen sich dem Helden im Lauf des Spiels an, von denen Sie jeweils drei gleichzeitig steuern dürfen. In mehr als 100 Levels schlagen Sie sich mit etwa 150 Monstern herum und lösen auf weitgehend lineare Weise das Rätsel um den MysTech-Maschinenpark, dessen Roboter bei der

Verschwörung eine geheimnisvolle Rolle spielen. Und wenn Sie das Universum gerettet haben, leben Sie in Anachronox noch weiter glücklich und zufrieden. Tom Hall will mit dem Spiel nämlich sämtliche Editoren veröffentlichen, die kreative Fans brauchen, um ihre eigenen Levels zu realisieren.

Herbert Aichinger

Anachronox

Vorausichtlich: PII 300, 64 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, DirectSound
Spielerzahl: 1 Spieler
Hersteller: JON Storm/Eidos
Veröffentlichung: 2. Quartal 2001
Vergleichbar mit: Final Fantasy VII, Bladerunner
Internet: www.jonstorm.com

Spieleranteile

- X Action
- X Rasse
- X Strategie
- X Zupla
- X Wirtschaft

» Anachronox spricht nur so vor originellen Ideen und konnte eines der faszinierendsten Rollenspiele des kommenden Jahres werden. «



Bizarre Roboter bevölkern den MysTech-Maschinenpark. Welche Rolle spielen sie beim Komplott?

Spielend
online
bestellen.

PREIS HIT



→ Die Siedler IV

Von Blue Byte
 Alles schöner, größer und spannender als im letzten Teil! Siedler IV bietet eine Unmenge neuer Features und strategischer Elemente.
 System: Win 95, Win 98

DM 74,⁹⁹



→ Die Flucht von Monkey Island

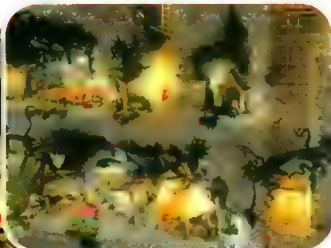
Das weltweit beliebte Abenteuer aus der Reihe der Mächtegepiraten Guybrush Threepwood. Jetzt Teil vier.
 System: Win 95, Win 98

DM 89,⁹⁹

Bücher Musik DVD & Video Software Games

→ Jetzt bestellen unter www.amazon.de

crazy for you
amazon.de



Mithilfe von Leitern und Aufzügen wechseln die Wiggles das Stockwerk. Klettern ist auf Dauer zu langsam und mühsam.

vorhandenen Ressourcen, Stein, Metall und Kohle, abbauen.

Zwergenaufstand

Wie bei fast allen Aufbaustrategiespielen ist die Steuerung in Wiggles indirekt: Per Mausklick äußern Sie den Wunsch, wo ein Gebäude errichtet oder ein Tunnel gegraben werden soll. Aber die Zwerge führen diesen Befehl selbstständig aus. Vorausgesetzt, die betreffenden Wiggles schlafen nicht gerade oder geben sich einer von zahllosen Freizeitbeschäftigungen hin. Immerhin steigert das die Zufriedenheit und glückliche Zwerge verrichten ihre Aufträge schneller. Natürlich können Sie Ihre Wiggles auch unbarmherzig antreiben und schlecht verkostigen, wodurch aber die Arbeitsmoral sinkt: Schlägereien sind nicht auszuschließen. Außerdem zeugen verärgerte Zwerge keine Nachkommen. Wiggelnachwuchs bekommt übrigens die Fähigkeiten seiner Eltern vererbt: Wenn Papa Wiggle Karate-Champion ist, dürfen Sie vom Sohnmännchen ähnliche Heldentaten erwarten.

Alexander Geltenpöth

Kampfwzwerge

So süß wie die Siedler sehen sie aus, aber das täuscht, denn Wiggles haben es faust dick hinter den Ohren. Oder haben Sie schon mal einen Siedler gesehen, der seine Sorgen im Alkohol ertränkt?



Wiggles, so nennt sich eine von fünf Zwergengrassen, die im Auftrag Odins den Götterwolf Fenris an die Kette legen sollen. Innerhalb der flexiblen Kampagne des innovativen Aufbaustrategiespiels

graben sich die Kleinen in die Tiefe vor und entdecken dabei Erdschichten mit Schwefelstein, ganze Metall- und Kristallwelten oder Lavaströme. Was die Wiggles dort jeweils erwartet, hängt von Ihrer Spielweise ab: Haben Sie vorangegangene Probleme durch Kämpfe gelöst, treffen Sie vermutlich auf größere Monsterhorden. Sind Sie hingegen eher der friedliche Typ, der Konflikte meidet, müssen Sie vielleicht eine Art Ratsel lösen. Einzelne Missionen existieren nicht, das ganze Spiel läuft auf einer Karte ab. Tiefere Erdschichten generiert der Computer jedoch erst, wenn Sie zu diesen vorstoßen. Der Weg nach unten ist programmiert, denn wenn Sie neue Technologien entwickeln und fortschrittlichere Gebäude errichten wollen, müssen Sie die nur begrenzt



Die Wiggles produzieren auch alkoholische Getränke, schließlich muss es in den Kneipen was zum Schlucken geben.

Voraussichtlich: PII 300, 64 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, DirectSound
Spielerzahl: 5 Spieler Netzwerk, Internet
Hersteller: Innomics
Veröffentlichung: 1. Quartal 2001
Vergleichbar mit: Die Siedler, Cultures, Creatures, Sims
Internet: www.wiggles.de

» Wenn Sie sich für Cultures oder die Sims faszinieren konnten, sollten Sie die Wiggles im Auge behalten: Die Kleinen kommen noch groß raus. «

Wiggles

Spieleanteile

- Action
- Pläne
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Runde für Runde eine andere Action-Sequenz: Grafikelemente wie die Soldaten, die die Burgmauer einreißen, sind allerdings noch nicht fertig



Burgenschlacht

In Kalifornien erfährt ein bedeutender Bogenschütze gerade seinen zweiten Frühling. Lesen Sie selbst, warum deswegen die Burgmauern Englands bald wieder erzittern werden!

Der König ist tot, lang lebe der König! Kaum eine Firma hat so viele Höhen und Tiefen erlebt wie Cinemaware. 1991 bankrott, wagte die ehemals bekannte Spielefabrik Anfang 2000 einen Neustart (siehe PCA 3/2000). Wir konnten den Verantwortlichen nun erste Informationen zu kommenden

Spiele entlocken. Okay, *The Three Stooges* für den Game Boy Color ist vermutlich weniger interessant für Sie, also gleich ans Eingemachte: *Robin Hood: Defender of the Crown 2*. Knapp 15 Jahre nach dem erfolgreichen ersten Teil wird nun an einer Fortsetzung getüftelt. „In einer Mischung aus Strategie

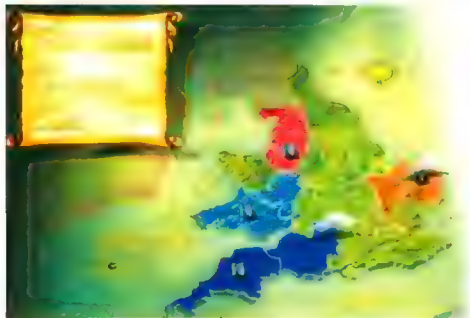
und Action tritt der Spieler diesmal in die Fußstapfen von Robin Hood“, sagt Entwicklungschef Sean Vesce. „Als Robin müssen Sie mit Taktik, List und schnellen Reflexen England vereinen, König Richard befreien und Prinz John besiegen.“ Na, ja, nicht gerade taufisch, die Story. Immerhin treffen Sie so auf viele prominente Namen, wie Bruder Tuck, Little John oder den Sheriff von Nottingham, die Liebesgeschichte mit Lady Marian natürlich inklusive.

Mit Pfeil und Bogen

Spielerisch setzt *Robin Hood* mit einem Strategieteil und kurzen Action-Einlagen auf das Konzept des Vorgängers. Dazu Vesce: „Es gilt, über 30 Län-

den zu erobern, die zum Teil mit ausbaufähigen Festungen bestückt sind. Im Vergleich zu Teil 1 gibt es erweiterte Zugmöglichkeiten, neue Einheiten und Ausrüstung. Auch die Mini-Spiele Schwertkampf, Burgangriff, Lanzenstechen sowie die Schermützel auf den Schlachtfeldern wurden überarbeitet und durch eine neue Kategorie ergänzt, das Bogenschießen.“ Wer Spaß hat, Katakulte zu stehlen oder im Sherwood Forest Hinterhalte zu legen, muss sich allerdings noch gedulden. Die Cinemaware-Engine läuft gerade mal in einer frühen Alpha-Version und eine Vertriebsfirma ist auch noch nicht gefunden. Doch bis 2002 ist ja noch etwas Zeit.

Joachim Hesse



Großbritannien: Derzeit arbeiten zehn Mitarbeiter daran, dass Sie bald wieder Runde für Runde die Insel unsicher machen können.

Defender of the Crown 2

Voraussichtlich: PIII 600, 64 MB RAM, 16 MB-AGP-Grafikkarte
Technik: Direct3D, DirectSound 3D
Spielerzahl: Eine Mehrspieleroption ist angedacht
Hersteller: Cinemaware
Veröffentlichung: Frühjahr 2002
Vergleichbar mit: *Lords of the Realm*, *Jeanne d'Arc*
Internet: www.cinemaware.com

Spieleranteile

- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Neue Besen kehren gut, sagt man. Kann da ein alter Hase überhaupt noch mithalten? Wir lassen uns gerne positiv überraschen. «



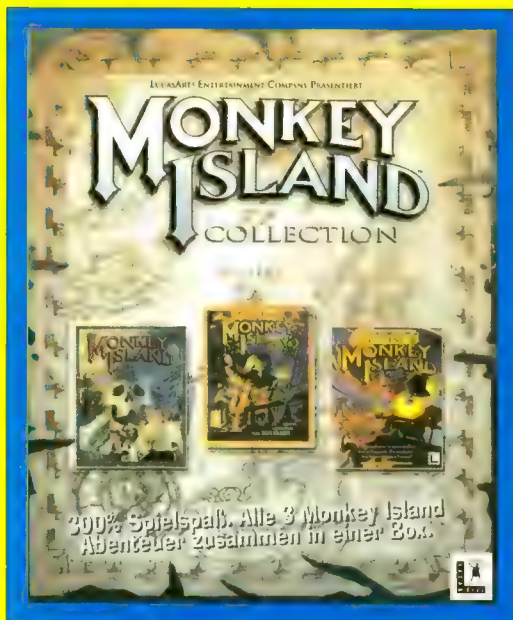
Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Dark Secrets of Africa +++ Star Wars™: Behind the Magic™ DM 34,95* The Dome Games Vol. I DM 39,95* Star Wars™: Force Commander +++ N.I.C.E. 2 King Size +++ LucasArts Zehn Adventures DM 49,95* Indiana Jones und der Turm von Babel +++ Star Wars™: Episode I Racer +++ X-Beyond the Frontier

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: **RUSHWARE** GmbH • Kette •, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

Du willst es doch auch...



300% SPIELSPASS
FÜR DM 29,95*

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele Simulationen	Harald Frankel Actionspiele Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele Adventures	Alexander Deltapoth Strategiespiele Rampspiele	Joachim Hesse Action- Rampspiele Adventures	Christian Sauerstag WS/MS Ramp- Sportspiele	Tina Bunko Action- Strategiespiele Flugsimulationen
Alice							
B17 Flying Fortress 2							
Call to Power 2							
Colin McRae Rally 2							
Deep Space 9 - The Fallen							
Delta Force Land Warrior							
F1 Official Team Manager							
Frontschweine							
Fur Fighters							
JA 2: Unfinished Business							
Links LS 2001							
Mechwarrior 4							
No One Lives Forever							
Patrizier 2							
Pro Rally 2001							
Project I.G.I.							
Sacrifice							
Sheep							
Simon the Sorcerer 3D							
Starship Troopers							
Technomage							
Tombs Raider - Die Chronik							
Tony Hawk's Pro Skater 2							
Wer wird Millionär?							

Finde ich. ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = Schlecht

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation?
Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt: Win9x-Sound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder G-Sound unterstützen b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen)

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen“ Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Sattek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans: „1 Sp. pro CD“ bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt

Die Empfehlung des Verlags Selbstkontrolle (USK)

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind Direct3D (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten) T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Pac Man 3D

Mindestans: P 200 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll: PIII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielderzahl: 16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/DVD: 1.8 GB/450-680 MB
Internet: www.mustersoft.de
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 60,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren



Spieleanteile
 Action
 Rätsel
 Strategie
 Zuhilf
 Wirtschaft

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
Feedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler:

93%

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele“.

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität“ oder „Preis-Leistungs-Verhältnis“ zu tun.



Sie haben Fraulein Wagner mit der Armbrust ein Nasenpiercing verpasst. Besiegen lässt sich dieser Zwischengegner jedoch ganz einfach mit einem Trick.



AGENTIN

Sie ist jung, schön und steht mit einem Bein im Grab. Wenn Sie wissen wollen, warum „die geheime Missionarstellung“ mit Agentin Cate Archer viel mehr Spaß macht als mit Austin Powers, sind Sie hier an der richtigen Adresse.



Um ehrlich zu sein, Miss Archer, Sie haben diesen Auftrag nur bekommen, weil uns keine andere Wahl blieb. Leckerbissen gehören nicht wirklich zu der Art von Dingen, die wir gewöhnlich einer Frau überlassen.“ Wie? Was? Moment! Von welchen Leckerbissen brabbelt dieser Chauvi hier eigentlich und was haben Sie damit zu tun? Nun, mit dem Erwerb von *No One Lives Forever* unterschreiben Sie quasi einen Arbeitsvertrag beim britischen Spionagedienst UNITY. Dort be-

ginnt für Sie das alte Spiel „Gut gegen Böse“. Und gut, sogar verdammt gut, müssen Sie auch sein, denn in dieser Männerdomäne werden Sie selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad ordentlich zur Brust genommen.

Verraten und verkauft

Ihr Name ist Archer, Cate Archer. Alter: 25 Jahre. Beruf: Geheimagentin. Was doch aus einer kleinen Taschendiebin alles werden kann, wenn sie die richtigen Leute trifft. Die „rich-

tigen Leute“ war in diesem Fall Bruno Lawrie. Der Spion führte Cate vor neun Jahren in die Organisation ein. Inzwischen ist es 1967 und ein Auftrag schlägt Sie und Bruno nach Marokko. Ein Profi-Killer namens Dmitrij Volkov knipst allmählich einem UNITY-Mitarbeiter nach dem anderen die Lebenslichter aus. Die Spuren deuten auf H.A.R.M., eine international tätige Vereinigung fieser Berufsganoven, und eine undichte Stelle bei UNITY. Dreimal dürfen Sie raten, wer die

Kohlen aus dem Feuer holen und sich zunächst gleichzeitig um einen halb tauben Botschafter kümmern darf? Richtig: Sie.

Sehen und lernen

Wie es sich für eine Agentin in der Preisklasse eines James Bond gehört, dürfen Sie für Ihren Job um die halbe Welt reisen – vorausgesetzt Sie treten nicht vorschnell einen ungewollten Abstecher zu Ihren Ahnen an. Ist aber auch kein Problem, denn es ist jederzeit



Mit Charme und Schalldämpfer: Model und Nachwuchsschauspielerin Mitzi Martin ist das visuelle Vorbild für Spionin Cate Archer.

N MIT RZ?

Fakten

- 4 Schwierigkeitsgrade
- 15 große Haupt-Levels mit über 60 Unterabschnitten
- Trainingsparcours
- 10 Mehrspieler-Karten
- 2 Mehrspieler-Modi
- Grafik-Engine Lithtech 2.5
- 10 Waffen mit bis zu 5 Modi
- 12 Werkzeuge mit bis zu 3 Funktionen
- Etwa 30 Stunden Spielzeit

Ha! wie geht's?
Wer im Trüben
nach Dokumen-
ten fischt, sollte
zumindest mit
der Harpune um-
gehen können.

möglich abzuspeichern, so dass Ihrer Wiedergeburt im Falle des Scheiterns nichts im Wege steht. In den verschachtelten Levels verstecken sich zudem noch so

genannte „Intelligence Items“ wie Aktentaschen, Notizen oder Briefe, die Ihre Missionspunkte-
wertung aufbessern, sollten Sie sie einsacken. Wer alle Geheim-

nisse erkunden will, kommt im Grunde um mehrmaliges Spie-
len eines Abschnittes nicht he-
rum: Nur wer aus seinen Feh-
lern lernt und Patrouillen beim

zweiten Anlauf nicht mehr in
die Arme rennt, wird zum Top-
Spion. Auch Cates spitze Zunge
sollten Sie im Zaum halten und
die angemessene Antwort

Kleiderkammer einer Top-Spionin

Bei *No One Lives Forever* wird Ihnen nicht nur durch die zahlreichen Ortswechsel etwas fürs Auge geboten. Nein, auch die Hauptdarstellern ist eine Augenweide. Cate macht keineswegs den Fehler, immer das gleiche Outfit zu tragen. Gerade als Frau

weiß sie mit zahlreichen Kleidungswechseln zu überzeugen. Wenn Sie auf den wackeln-
den Hintern der jungen Dame nicht verzich-
ten möchten, dürfen Sie das Spiel auch
komplett aus der Verfolgerperspektive spie-
len. Monolith hat nämlich einen geheimen

Trick eingebaut. Drücken Sie „T“, jetzt er-
scheint ein Eingabefenster: Hier müssen
Sie „mpasscam“ eingeben und Return
drücken. Fertig ist die Lara Croft der 60er!
Nur ein paar Extra-Animationen, wie zum
Beispiel beim Schwimmen, fehlen.



Die 60er leben: Auch in dieser Zwischen-
sequenz beweist Cate, dass einen schö-
nen Menschen nichts entstellt.



Wenn's draußen schneit, wird der
Wintermantel ausgemottet: Ohne wag-
t sich die Frau von Welt nicht in die Alpen.



Griff zu den Sternen: Im Astronauten-Look
vor den Rettungskapseln. Ihr Opfer wird
dafür aber keine Verwendung mehr haben.

Vergleich

Wachablösung am Ego-Shooter-Olymp: Elegant setzt sich *No One Lives Forever* mit Abwechslungsreichtum und durchdachtem Level-Design an die Spitze des Genres. Nicht mal *Wheel of Time* oder *Half-Life*-Tochter *Gunman Chronicles* können dem Agentinnen-Charme Paroli bieten. *Dark Project 2* kann besonders bei Grafik und Spielgeschwindigkeit nicht mithalten und John Romeros *Daikatana* muss sich wie so oft in allen relevanten Punkten geschlagen geben.

No One Lives Forever	90%
Wheel of Time (abgewertet)	88%
Gunman Chronicles	86%
Dark Project 2	83%
Daikatana	73%



wählen: „Ich demonstriere Ihnen gleich meine alarmierende Kompetenzlücke an ihrem Dickschädel“ bringt keine Punkte ein. Auf den Mund gefallen sind aber auch die anderen Akteure nicht. Cate kann neben furzenden Toilettenbenutzern manchmal Gespräche belauschen, die außer Informationen den ein oder anderen Gag hergeben: „Du bist dämlich und betrunken.“ – „Hey, nichts gegen meine Hobbys!“

Mehr oder weniger?

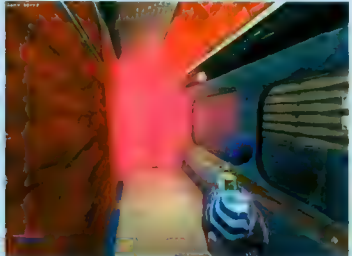
Auch wenn einige Gegner nicht danach aussehen: Blöd ist fast keiner. Ist ihre Tarnung erst einmal aufgefliegen, alarmieren sie sich untereinander.

Agentenspielzeug

Neues aus den geheimen Forschungslaboren von UNITY dürfen Sie zuerst immer in einem Trainingscenter testen. Haarspange mit Dietrich und Giftnadel, Lippenstift-Granaten, Feuerzeug-Schweißbrenner, Schlafgas aus Parfümfläschchen, Spezialbrillen mit Fotoapparat, Lichtschranken-Erkennung und Metaldetektoren: Mit all dem und vielem mehr können Sie rechnen. Vor den meisten Missionen beglücken Sie die findigen Tüftler mit ihren neuesten Errungenschaften.



Sesam, öffne dich: Das Feuerzeug erweist sich als Schweißgerät gute Dienste an dieser Tür.



Der Duft der Frauen: Ein Hauch aus dem Zerstäuber und der Gangster ist erst mal blind.

Haben wollen?

Kriegen können:

net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)

No One Lives Forever

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

NOLF bietet drei Detaillevels an: niedrig, mittel und hoch. Normalerweise testen wir immer die bestmögliche Detailhöhe, aber hier bräuhete man dafür Rechner von 700 MHz aufwärts. Deshalb bezieht sich das Testcenter komplett auf die mittleren Details. Keine Angst: Auch mit schwächeren Rechnern geht ausreichend die Post ab.

Bildaauflösung 640x480

	AG-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
not playable				
gut playable				
noch spielbar				
kein Spiel				
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Bildaauflösung 600x800

	AG-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
optimal spielbar				
gut spielbar				
noch spielbar				
kein Spiel				
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Grafik

Das bisher schönste Spiel mit Lithtech-Engine (in älterer Form auch im Einsatz bei KISS: Psycho Circus): Auflösungen bis zu 1600 x 1200 in 32 Bit-Farbtiefe sind zwar technisch möglich, zu Gesicht bekommen werden das aufgrund der Hardware-Anforderungen aber wohl nur die wenigsten. Doch auch mit größeren Grafik-Einstellungen gibt No One Lives Forever ein attraktives Bild ab: Zwar manchmal etwas kantig und nicht so vollendet wie bei Heavy Metal F.A.K.K. 2, aber dennoch mehr als sehenswert. Besonders die Animationen sind dank des Motion-Capture-Verfahrens lebensnah.

Sound & Musik

Die Musikstücke im Spiel unterstützen den Spielverlauf hervorragend: 60er-Jahre-Flair garantiert. Die Soundeffekte sind ebenfalls ausgezeichnet. Als Bonus liegt voraussichtlich eine gut 30-minütige Zusatz-CD mit elf größtenteils instrumentalen Musikstücken unbekannter Interpreten bei.

Pro & contra

- Sehr abwechslungsreich
- Packende Story
- Viele Levels
- Prima Level-Design
- Gute Animationen
- Einfallsreiches „Agenten-spielzeug“
- Recht schwierig
- Manchmal etwas blockige Grafik
- Zum Teil langatmige Dialoge
- Hohe Systemanforderungen

Steuerung

Agentin Archer lässt sich am besten mit Maus und Tastatur steuern. Machen Sie allerdings bei der Tastaturbelegung nie den Fehler, Ihrer Spielfigur Knöpfe zuzuweisen, die schon anderweitig belegt sind. Haupttester Jo hat sich beispielsweise tagelang gefragt, wie sich denn die noch zu erledigenden Missionsziele aufrufen lassen, bis er herausfand, dass er auf die dafür benötigte Taste „O“ eine andere Funktion gelegt hatte. Ansonsten läuft aber alles glatt von der Hand, auf Wunsch sogar mit Joystick oder Gamepad.

Bei Feuergefechten stoßen die H.A.R.M.-Agenten Tische um oder verschanzen sich hinter Kisten. Dank ihrer Spezialgeräte (siehe Kasten „Agenten-spielzeug“) und einigen anderen Waffen, wie Revolver, Maschinengewehr, Harpune oder Mörser, ist Cate aber auch kein Kanonenfutter. Wenn Sie mit

Freunden Ihre Kräfte messen wollen, stehen Ihnen im Netzwerk oder Internet (per Game-spy-Browser) Deathmatch-Kämpfe oder ein UNITY-vs.-H.A.R.M.-Spiel zur Auswahl. Die Performance kann mit Mehrspielergrößen wie Unreal Tournament allerdings nicht mithalten und zwei Hände voll

Karten sind auch etwas wenig. Hoffentlich liefert hier die Fanszene schnell ein paar Levels nach.

Deutsch

Kern des Spiels bleibt der Einzelspieler-Modus. Hier bereisen Sie neben der Karibik oder Nordamerika ausgiebig Europa.

Die Alpen, Ost-Berlin, Hamburg oder auch Bremen sind im Spiel vertreten. Mehr oder weniger landestypische Plakate und Schilder mit Aufschriften wie zum Beispiel „Vorsicht nasser Fußboden“ oder „Bewachung heraus“ (schlechte Übersetzung für „watch out“ :-)) tauchen genauso auf wie verbale Be-



Schilderwald: Die Beschriftungen sind immer wieder für einen Lacher gut, sofern Zeit zum Lesen bleibt.

Kommentar



Joachim Hesse

Wer braucht schon den Weihnachtsmann, wenn er sich Cate Archer unter den Baum legen kann? Beeindruckend, was Monolith da alles aus dem Sack gezaubert hat. Eben noch mit dem Scharfschützengewehr Agenten wie Moorhühner weggeputzt, schleiche ich mich durch eine Stasi-Zentrale, stürze ohne Fallschirm aus Flugzeugen, tauche in einem Schiffswrack oder fliege zu einer Raumstation. Mein lieber Herr Spionverein, kein Wunder, dass Agenten angeblich jung sterben. Meine Lizenz zum Töten ist jedenfalls auch für die Feiertage beantragt.



Christian Müller

NOLF ist unbestritten der beste Ego-Shooter seit Half-Life: Toll erzählt, glaubwürdig inszeniert und technisch topaktuell. Frische und originelle Zeitgeist-Ideen in erstklassiger Qualität sind die Zutaten für gute Unterhaltung. Scheinbar ganz nebenbei hat Entwickler Monolith auch ein blitzsauberes Spiel-Design hingelegt. Der Mix aus Täuschen & Tarnen und Baller-Spaß sowie die abwechslungsreiche Interaktion mit der Umwelt heben NOLF locker an die Genre-Spitze. Als Sahnehäubchen obendrauf gibt's mit Cate Archer schließlich noch den schönsten Hüftschwung der Spielegeschichte. Da kriegt sogar FAKK2-Amazonie Julie Strain Falten am Hintern.

So spielt sich No One Lives Forever

Sie können *No One Lives Forever* in zwei Varianten angehen: wie einen Film von Hitchcock oder ein Werk von Tarantino. Die größere Herausforderung ist die subtilere erste Variante: nur geräuschkämpfende Bodenbeläge betreten, sich an Wachen vorbeischieben und bei Suchscheinwerfern sowie Kameras durch den toten Winkel drücken. Falls Sie bei der Schleichvariante doch mal einen Gegner aus dem Verkehr ziehen müssen, locken Sie den Mann aus dem Blickfeld der Überwachungskamera und schalten ihn lautos mit Ihrer Schalldämpfer-Knarre aus. Die sterblichen Überreste lösen sich mit Spezialspray auf, damit ihn niemand entdeckt. Sie finden, das klingt kompliziert? Das ist es auch. Vielleicht sagt Ihnen ja Methode 2 mehr zu: Schnellfeuergewehr durchladen, Alarmsirenen ignorieren und Horden des Feindes möglichst schnell vom Bildschirm putzen. Bei manchen Missionen haben Sie so allerdings keine Chance. Je länger Sie unentdeckt bleiben, desto besser für Ihre Gesundheit.

schimpfungen Marke „Schwein-hund!“ (direkte Antwort übrigens „Scheißkopf!“) oder „Geh' zum Teufel!“. Das verleiht den guten und ansonsten komplett englischen Dialogen das Sahnehäubchen. Laut EA-Presse-sprecher Raoul Birkhold soll die deutsche Version von *No One Lives Forever* entgegen der sonst üblichen Firmenpolitik in keiner Weise entschärft werden: „Für Deutschland wird das Spiel lediglich mit deutschen Untertiteln und Menütafeln ausgestattet, das war's. Der Rest bleibt

absolut unverändert.“ Für Sie bedeutet das, dass Treffersonen bei den Gegnern oder auch eine gewisse rote Flüssigkeit nicht nur dem Ausland vorbehalten bleiben. Aber eine Ketchup-Orgie

sollten Sie trotzdem nicht erwarten, denn was mehr zählt, ist Taktik (siehe Kasten „So spielt sich...“). Eine Frage stellt sich noch für Geheimagentin Cate: „Bist du sicher, dass es nicht ge-

fährlich ist?“ Antwort vom Agentenkollegen: „Nein, es ist leichtsinnig und dämlich, aber das hält mich nicht auf!“ Recht hat er!

Joachim Hesse



Zwei dumme Fehler gleichzeitig: Sie haben mit Ihrer Automatik zu viel Lärm gemacht und die Wache auch noch direkt vor einer Kamera erschossen. Gleich ruckt Nachschub an.



Der andere Weg: Eine leise Armbrust und erst mal hinter dem Auto warten, bis das Überwachungsauge wegschwenkt.



Motorisiert: Fahrzeuge wie dieses Schneemobil oder ein Motorrad benutzt Cate manchmal auch. Zu lenken sind sie aber nicht leicht.

No One Lives Forever

Mindestans:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98/00
Systemv:	PIII 700, 128 MB, GeForce2-Karte
Grafik:	Direct3D, T&L
Sound/Musik:	DirectSound3D, Aureal A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	16 Sp., Netzwerk, Internet: 1 Sp./CD
CD/HD:	Ca. 617 MB/ca. 302 MB + 891 MB
Internet:	www.electronicarts.de
Sprache:	(noch) Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Monolith/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

» Der beste Agententhriller am Markt: Wem Clever & Smart zu unrealistisch ist, fühlt sich hier zu Hause. «

Spieleanteile	
Action	■
Reise	■
Strategie	■
Zufall	■
Wirtschaft	■

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	US-Beta V. 377
Steuerung:	Sehr gut
Feedback:	Nein
Grafik:	86%
Sound:	91%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	

90%

Gestatten, Katze – Grinsekatz: Alice trifft im Wunderland alle ihre Freunde wieder, die sich seit ihrem letzten Besuch jedoch äußerlich stark verändert haben.

(K)eine Gute-Nacht-Geschichte



Wenn Sie den Titel „Alice im Wunderland“ hören, sagen Sie sicherlich „Hey, die Zeichentrickserie hab' ich damals immer als Kind gesehen“. Wie gut, dass Sie jetzt kein Kind mehr sind, denn sonst würde Ihnen dieses Spiel wahrscheinlich mächtig Angst einjagen.

Manchmal passieren Dinge, die die Persönlichkeit und Sichtweise einer Person vollständig verändern. So auch im Falle von Alice. Ein von der Katze unabsichtlich ausgelöster Brand im Hause ihrer Eltern lässt Alice binnen weniger Minuten zur Vollwaise werden. Völlig verstört vegetiert sie in einer Nervenheilanstalt vor sich hin, ohne auch nur einen Ton von sich zu geben. In einer einsamen Nacht wird sie allerdings aus ihrer

Trance gerissen, als ihr Stofftier-Hase sie im Namen der Wunderland-Bewohner um Hilfe bittet. Das Mädel reist erneut ins Wunderland. Doch nichts ist mehr so, wie es einst war. Der Ort ihrer Kindheit, der einst vor Wärme und Verrücktheit glänzte, ist nun bedrohlich und einschüchternd. Und auch Alices Freunde haben sich äußerlich drastisch verändert. Die Grinsekatz wirkt wie ein naher Verwandter der Gremlins und das Kaninchen, das immer in Eile war und ständig auf die Uhr schaute, ähnelt eher einem Drogenabhängigen auf Entzug als ihrem alten Freund.

Fakten

- Zehn Warten
- 15 Orte unterteilt in jeweils 4 bis 5 Bereiche
- auf Quake 3-Engine programmiert
- Basiert auf Alice im Wunderland



Teuflich gut: Alice beschwört mit ihrem Dämonenwürfel einen Teufel. Dieser attackiert nun die Kreaturen mit Blitzangriffen.

Von einigen Zwergen erfährt Alice von der Versklavung sämtlicher Bewohner durch die Herzkönigin und beschließt, zu handeln.

Albtraumland

In der Verfolgerperspektive steuern Sie Alice, die seit neuestem eine blutbefleckte Schürze trägt, durch das komplette Wunderland. In 15 Regionen, die in jeweils vier bis fünf Orte unterteilt sind, treffen Sie auf allerlei bizarre Kreaturen. Von der gefräßigen Fleischpflanze bis zur bewaffneten Ameise, alles trachtet Ihnen nach dem Leben. Die Fieslinge von ihrem Tun abzuhalten, ist jedoch, dank der zehn ziemlich ausgefallenen Waffen, die Alice überall im Wunderland entdeckt, kein Problem. Neben Cricketschläger, Zauberkarten und dem Messer, das aus einer Kartenwache zwei macht, ver-

fügen Sie beispielsweise über einen Dämonenwürfel. Bei dieser Betätigung entsteigen ihm Furcht erregende Teufel und legen sich mit jedem Ihrer Feinde an. Aber Vorsicht: Sollten Sie den Würfel in einem Raum ohne Gegner verwenden, richtet sich die Aufmerksamkeit der kleinen Helfer kurzerhand auf Sie und die Biester fügen Ihrer zarten Maid gehörigen Schaden zu. Im Großen und Ganzen verhält sich Alice wie Lara Croft aus *Tomb Raider*. Neben Kämpfen, die bei *American McGee's Alice* einen hohen Anteil ausmachen, warten Geschicklichkeitsübungen: Sie hangeln sich an Lianen hinauf, erleben auf einem Blatt eine gefährliche Flussfahrt oder überqueren Schluchten auf fenstersimsschmalen Brücken. Doch auch Köpfchen ist gefragt. Oftmals gelangen Sie an Orte, an denen Sie erst einige



Leidige Ungezieferbekämpfung: Im Kampf gegen den gewaltigen Tausendfüßler, muß Alice all ihre Waffenkraft einsetzen.

Rätsel lösen müssen, um einen Blick auf die nächste Region werfen zu können. So gilt es, in der Bibliothek vier Bücher zu finden, die kurz darauf zu einem Gehweg mutieren. Per Tastendruck können Sie in besonders kniffligen Situationen auch Rat bei der Grinsekatz eintreten, die Ihnen mit oftmals orakelhaften Sprüchen zur Seite steht. Wirklich nervenaufreibend im wahrsten Sinne des Wortes, sind die dauernden Hüpfelagen, die Sie absolvieren müssen. Ein falscher Sprung und Alice segnet das Zeitliche. Aufgrund der Schnellspeicherfunktion allerdings ein verzeihliches Übel.

Ein Hauch von Irrsinn

American McGee's Alice steckt voller abgedrehter Ideen, die das Entwicklerteam von Roque Entertainment sowohl spielerisch als auch grafisch

Auf CD-ROM

Alice in Action
Stehen Sie Alice im Kampf gegen Unholdes tapfer zur Seite
alice demo beta7a.exe

Reise ins Wunderland
Exklusive Spielszenen und Kommentare von Grinsekatz-Tanja-Bunke
PCAO1 Test Alice.mpg

Vergleich

Zwar bietet Alice längeren Spielspaß als *Heavy Metal F.A.K.K. 2* und eine wesentlich abgedrehtere Spielgeschichte als *Rune*, kann aber in Punkto Waffenauswahl und Charakteranimation allgemein nicht sonderlich überzeugen.

Drakan	90%
Heavy Metal F.A.K.K. 2	89%
Rune	88%
American McGee's Alice	86%

Haben wollen? Kriegen können:

net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)



Tanja Bunke

Krank oder genial?
Diese Frage stellte ich mir oft während des Tests zu American McGee's Alice. Ebenso die Frage, was die Programmierer wohl intus gehabt haben, um auf solche Ideen zu kommen. Trotz dieser etwas zu abgedrehten Ideen ist Alice meiner Meinung nach eines der besten Spiele des Jahres. Umgebung und Sound sind so aufeinander abgestimmt, dass sie in jeder Situation das gewisse Nervenkitzeln hervorufen. Etwas störend sind nur die dauernden Grinsekatzekommentare, die man eh kaum versteht und die meist gar nicht zu dem jeweiligen Rätsel gehören.



Die weise Raupe erklärt Alice, wie sie den Bewohnern des Wunderlandes am besten helfen kann.

gelungen umgesetzt haben. In manchen Gebieten fliegen Ihnen sich öffnende Türen um die Ohren und der Himmel gleicht pulsierenden Nebelschwaden. Nicht nur daran werden Sie schnell merken, dass dieses Grusel-Adventure nur noch ansatzweise mit der Buch-Vorlage von Lewis Carroll zu tun hat. Darüber hinaus haben die Entwickler eine Vielzahl von neuen Gestalten hinzugefügt. Beispielsweise treffen Sie in einem Schulgebäude auf Kinder, deren Gehirne frei liegen, die sich ständig mit den Händen vor das Gesicht schlagen und dabei erschreckende

Laute von sich geben. Auch das Verhaltensmuster der Hauptfigur hat sich drastisch gewandelt. Die bislang freundliche, hilfsbereite Alice schlägt Kartenwachen mit ihrem Messer die Rübe ab und verwandelt sich mittels einer Blutrunne in ein finster dreinschauendes Monster. Die teilweise bedrohliche Musikkuntermalung steigert zusätzlich die unheimliche Kulisse, in der Sie sich mit Alice bewegen. Kleiner Tipp: Sollten Sie schwache Nerven haben, sorgen Sie beim Spielen am besten für ausreichende Lichtquellen in Ihrer Nähe ...

Tanja Bunke



Alice ist von dem Blatt gefallen, mit dem sie den Fluß passiert hat. Ihr Augenmerk liegt auf den bewaffneten Ameisen am Ufer, die nur darauf lauern, ihr das Lebenslicht auszupusten.



Christian Müller

Schon Lewis Carrolls skurriles Märchen „Alice im Wunderland“ hat wenig mit den altbackenen Geschichten der Gebrüder Grimm zu tun. Was EA Games und Rogue Entertainment jetzt hier geschaffen haben, setzt aber noch mal eins oben drauf. Subtiler Horror und Drogenrausch-Optik machen American McGee's Alice zu alles anderem als einem Kinderspiel. Mir persönlich ist dieser Psycho-Trip ehrlich gesagt ein Tick zu abgefahren. Klar mit der Q3A-Engine gibt's jede Menge grafischer Aha-Erlebnisse, aber Alice wackelt zu uninspiriert durch die geradlinigen Levels. Auf jeden Fall bin ich gespannt, wie viele Eltern, dieses „Märchenspiel“ ihren Sprößlingen unter den Weihnachtsbaum legen. Da werden sich zwischen den Hugo- und Benjamin-Blümchen-Spielen bestimmt amüsante Szenen (Vorsicht: Sarkasmus!) vor dem Kinder-PC abspielen ...

American McGee's Alice

Mindestens:	PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	EAX, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spieldauer:	1
CD/DVD:	1200 MB / 600 MB
Internet:	www.alice.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 100,- €
Hersteller:	Rogue/EA Games
Veröffentlichung:	Dezember 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16



Genre:	Actionspiel
Testversion:	Beta November
Steuerung:	Sehr gut
Feedback:	—
Grafik:	80%
Sound:	87%
Mehrspieler:	—
Einzelspieler:	—

» Grusel-Adventure mit massig Sarkasmus und blutigen Einlagen. Nichts für schwache Nerven. «

86%

DIE GÖTTER TEILEN IHRE KRÄFTE NUR
GEGEN EINEN HOHEN PREIS:
DIE SEELN DEINER FEINDE.



sacrifice

Im Auftrag der Götter

Als Meister der Magie bist Du Herrscher über ein Heer von Einheiten und Naturgewalten. Durch himmlische Mächte besiegst Du deine Feinde und opferst ihre Seelen einem von 5 allmächtigen Göttern. Gewinne dadurch dessen Gunst und er wird Dich teilhaben lassen seinen übersinnlichen Kräften. Doch nur durch die ausgewogene Portion Strategie und das richtige taktieren kannst Du Dich gegen die Gegnerscharen behaupten.

www.vid.de

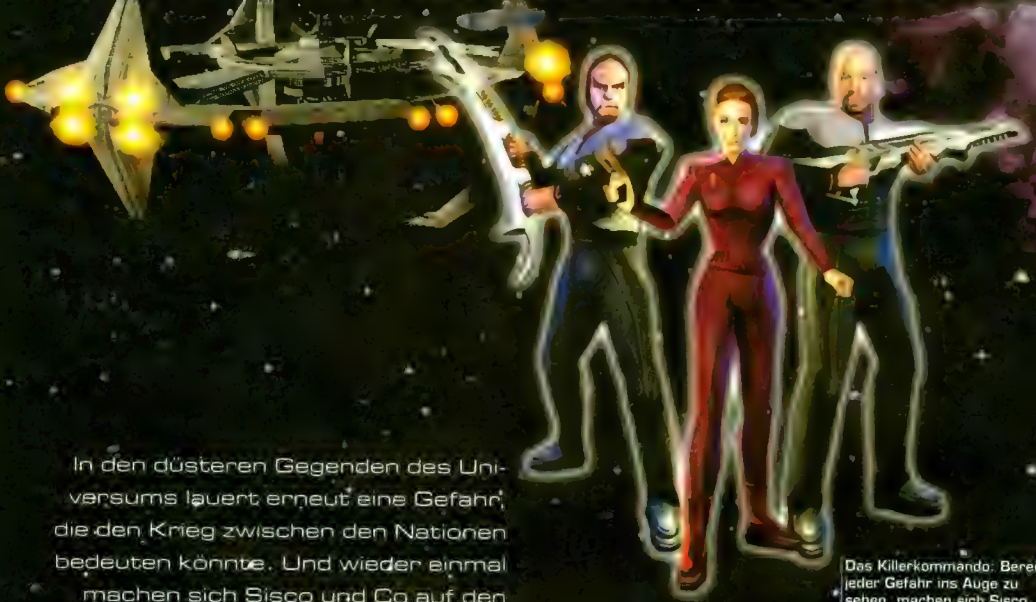
ShinY
GAMES

Interplay

PC
CD
ROM

Einziges 3D-Echtzeit-Strategie für Hartgesittene

Bedrohliche Aussichten



In den düsteren Gegenden des Universums lauert erneut eine Gefahr, die den Krieg zwischen den Nationen bedeuten könnte. Und wieder einmal machen sich Sisko und Co auf den Weg, um dieser Gefahr zu trotzen.

Das Killerkommando: Bereit, jeder Gefahr ins Auge zu sehen, machen sich Sisko, Kira und Worf auf, eine große Katastrophe zu verhindern.

Fakten

- 3 Hauptcharaktere mit eigenen Missionen
- 40 Levels
- Über 25 Rassen, davon eine eigens kreiert
- Mehr als 30 Waffen
- Auf Unreal Tournament-Engine kreiert

Eine alte bajoranische Sage erzählt von zwei Rassen, die ihr Dasein in einem Wurmloch im Gamma-Quadranten fristen – die allen bekannten Propheten und die bisher verborgenen Pah Wraiths. Anders als die Propheten, vegetieren die Pah Wraiths in einer Art Starre dahin und können nur wieder ins Leben zurückgeholt werden, wenn drei rote Drehkörper, längst verschollene Artefakte, miteinander verbunden werden. Die Erweckung der Pah Wraiths verspricht laut der

Sage demjenigen unbeschreibliche Kraft, der diese Aufgabe erfüllt. Eine obskure Sekte, bekannt als „die wahren Propheten“, möchte diese Kraft für sich gewinnen und macht sich auf

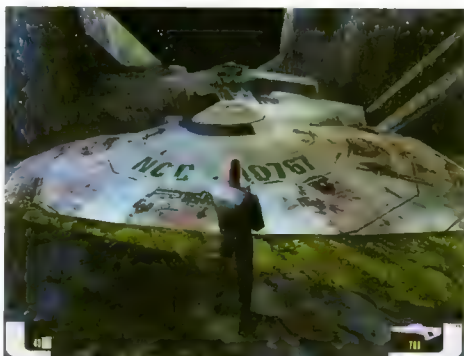
die Suche nach den drei Drehkörpern. Da diese Kraft allerdings eine Gefahr für alle im Universum lebenden Rassen darstellt, versuchen Sisko und seine Mannschaft, dieses Vorhaben scheitern zu lassen.

Auf zu neuen Galaxien

Mit den drei Hauptcharakteren Sisko, Worf und Kira begeben Sie sich auf die Suche nach den verschollenen Drehkörpern, bevor diese in die Hände der wahren Propheten fallen. Jeweils zehn Missionen lang begleiten Sie die Charaktere einzeln durch über 40 Levels und steuern sie in der Verfolgerperspektive. Jeder Charakter startet in einem anderen Szenario und durchläuft entsprechend auch andere Gegenden. Sisko beginnt beispielsweise in einem halb zerstörten und fremden Schiff, während Kira ihr Abenteuer auf ihrem Heimatplaneten beginnt.

Doch egal, mit welchem Charakter Sie Ihr Glück wagen, jedes dieser Abenteuer ist gefährlich. Auf Ihrem Weg durch dunkle Höhlen, nicht mehr genutzte Minen und sogar durchs Wasser lauern feindlich gesinnte Geschöpfe hinter jeder Ecke. Mit über 25 bekannten Gegnerty-

pen und einer eigens kreierten Spezies – den Grigari – bekommen Sie es in der Rolle der tapferen Universums-Retter zu tun. Fliegende Insekten, hundeähnliche Monster oder auch schießwutige Roboter stellen sich Ihnen in den Weg, die Sie nicht allein durch Waffengewalt ver-



Das wohl beeindruckendste Ereignis für jeden Star-Trek-Liebhaber – Die Entdeckung der gestrandeten U.S.S. Ulysses.



Kira benutzt den Phaser, um sich die Gegner vom Hals zu halten. Bei erhöhter Schusskraft eine wirklich wirkungsvolle Waffe.

nichten können. Bereits in Ihrer ersten Mission als Sisco stellt sich schnell heraus, dass der Tricorder nicht nur ein hübsches Accessoire ist, sondern auch eine überaus nützliche Funktion besitzt. Mit seiner Hilfe können Sie die genaue Phasemodulation (Schussstärke) errechnen, um beispielsweise die Schutzfunktion der Roboter außer Kraft zu setzen. Ebenso kann der Tricorder zur Identifikation von Pflanzen und Lebewesen, selbst Toten verwendet werden. Jedoch nicht jeder Ihrer Charaktere ist mit diesem Spielzeug ausgerüstet. Worf, der eher ein Mann der Tat ist, nutzt lieber

sein Bat'leth, ein mondschelförmiges Schwert, als diesen technischen Schnickschnack. Darüber hinaus können er, Sisco und Kira aus über 30 Waffen auswählen. Ihre Munition ist begrenzt und selten finden Sie genau in dem Moment das richtige Auffüllpack, wenn Sie eine bestimmte Waffe brauchen.

Der richtige Weg

Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen wirkt von der Level-Gestaltung her meist ziemlich düster. Sie werden keine Orte erleben, die besonders farbenfroh sind. Lediglich abgefeuerte Waffen bieten einige nette Lichteffekte, in der doch etwas zu grau gehaltenen Umgebung. Die Spielgeschichte ist strikt linear und lässt somit nur einen Lösungsweg zu. So gelangen Sie in einige Situationen nur, wenn Sie zuvor einen bestimmten Schlüssel gefunden oder Schalter umgelegt haben. Als besondere Highlights des Spieles besitzt die Mannschaft der DS9 die Originalstimmen der Darsteller und Sie dürfen sogar die Innenräume der U.S.S. *Ulysses* begutachten, die auf einem Planeten notlanden musste. Aber seien Sie gewarnt, selbst in diesem Schiffswrack warten einige böartige Geschöpfe nur darauf, Ihnen die Lebensenergie zu entziehen. Halten Sie also Ihren Phaser immer griffbereit.

Tanja Bunke



Um dem vor einem Gang liegenden Steinhäufen aus dem Weg zu schaffen, betätigt Sisco kurzerhand den Steinbohrer vor ihm.



Bekannte Gesichter werden Sie auf der U.S.S. *Defiant* erblicken. Hier unterhält sich Sisco gerade mit Formwandler Odo.

Auf der Cover-CD

Action im Waitfall

Star Trek-Liebhaberin Tanja Bunke zeigt Ihnen exklusive Spielszenen
PCAO1 Test DS9.mpg

Vergleich

The Fallen ist sicherlich für Star-Trek-Liebhaber das A und O unter den Actionspielen – abgesehen von *Elita Force*, das jedoch eher die Richtung 3D-Shooter einschlägt. Leider fehlen in Bezug auf grafische Effekte, Spielideen und die damit verbundene Motivation einige Punkte, um mit der Konkurrenz mithalten zu können.

Drakan	90%
Heavy Metal F.A.K.K. 2	89%
Rune	88%
DS9 - The Fallen	82%

Kommentar



Tanja Bunke

Deep Space 9 - The Fallen ist ein gut umgesetztes Actionspiel, das durch die Parallelen zur Fernsehserie sicherlich jeden Star-Trek-Liebhaber in seinen Bann ziehen wird. Besonders gefallen hat mir persönlich die taktische Komponente im Spiel: Man muss oftmals überlegen, wie man dem Gegner auf die Pelle rückt (Benutzung Tricorder etc.) und kann nicht einfach wild drauflosballern. Wäre auch nicht ratsam, bei dem knappen Vorrat an Munition und der Masse an Gegnern.

DS9 - The Fallen

Mindestsystem:	PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Software, 3Dfx/Glide, Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	Aureal 3D, EAX, DirectSound3D, OSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spieldauer:	1 Spielerei
CD/DVD:	627 MB / 165-650 MB
Internet:	www.ds9thefallen.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 80 DM
Hersteller:	KOCH Media
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Actionspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
Friedback:	—
Grafik:	83%
Sound:	78%
Mehrspieler:	—
Einzelspieler:	82%

» Actionreich, Originalstimmen der Darsteller und ein Ausflug auf die U.S.S. *Ulysses* – was will ein Star-Trek-Liebhaber mehr? «



König des Schlachtfelds

Mit dem vierten Teil der Serie will Micro-soft nicht nur Battle-Tech-Fans begeistern, die als einzige die Geduld aufbrachten, um die komplexe Steuerung der Kampftitonen zu meistern. Von nun an sollen auch Gelegenheitsspieler auf ihre Kosten kommen.

Die Steuerung selbst bleibt im Vergleich zum Vorgänger nahezu unverändert; noch immer ist zusätzlich zu Maus oder Joystick der Großteil der Tastatur belegt, um die zahlreichen Funktionen eines Mechs auch realistisch zu simulieren. In *MechWarrior 4* brauchen Sie aber nicht mehr verzweifeln, wenn Ihre Finger nicht perfekt

koordiniert über die Tasten tanzen, da das Spiel in leichteren Schwierigkeitsgraden großmütig Fehler verzeiht und die tonnenschweren Kampfmaschinen deutlich mehr einstecken können. In Kombination mit dem gut gemachten Tutorial haben Sie eine faire Chance, Ihre Fähigkeiten parallel zur leicht ansteigenden Schwierig-

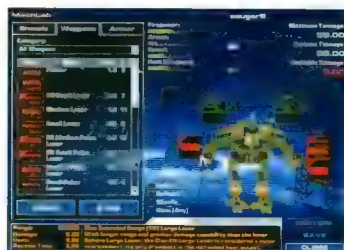
keit zu trainieren. Frust bleibt größtenteils aus, so dass die gelungene Story und das überzeugende Missionsdesign tatsächlich für deutlich mehr Spielspaß sorgen.

Generationenwechsel

Der Hintergrund: Im intergalaktischen Intrigenspiel der Inneren Sphäre kommt Ihr



Blitze der Projektorpartikel-Kanonen flimmern über diesen feindlichen Mech. So nah sollten Sie einem Gegner trotzdem nie kommen.



Dieser kleine Mech geht Nahkämpfen besser aus dem Weg. Deshalb ist er mit Langstreckenraketen und Extremreichweiten-Lasern ausgestattet.

Vater, der Befehlshaber eines ganzen Planeten, in einem heimtückischen Angriff ums Leben. Doch die Mörder sollen nicht ungestraft davonkommen: Als MechWarrior, einer jener berühmten Piloten der Schlachtkolosse des 31. Jahrhunderts, sinnieren Sie auf Rache. Innerhalb der 30-Missionen langen Kampagne müssen Sie sich erst in der Hierarchie Ihres Bataillons hocharbeiten, bevor Sie mit Ihren Feinden abrechnen und letztendlich den Heimatplaneten befreien können. In den Gefechten selbst erbeuten Sie Waffen, Ausrüstung und ganze Mechs, die Ihnen in kommenden Einsätzen zur Verfügung stehen. Während der Kampagne kämpfen Sie an den unterschiedlichsten Orten: Wildnis, Städte, Mondlandschaften sowie Einsätze bei Tag oder Nacht

Kommentar

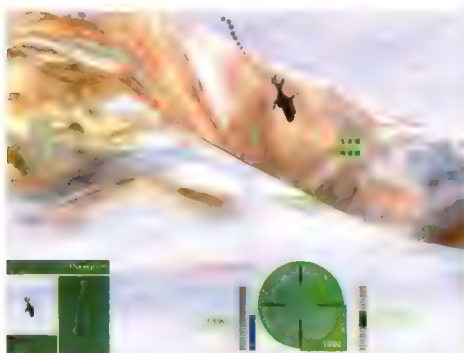


Alexander Geltenpoth

Es hat schon ein Stündchen gedauert, um den Mech halbwegs akzeptabel zu kontrollieren, aber in MechWarrior 4 macht auch diese Stunde schon Spaß. Besonders gut hat mir wieder die Möglichkeit gefallen, meine Kampfmaschinen selbst mit erbeuteten Clan-Waffen auszurüsten und auf die nächste Mission oder ein heißes Mehrspielergefecht abzustimmen.

sorgen für Abwechslung. Insbesondere die variierenden Aufgabenstellungen (Schutz von Konvois, Erkundung eines Gebiets oder der Überfall auf eine feindliche Basis) machen MechWarrior 4 zu einem kurzweiligen Zeitvertreib.

Alexander Geltenpoth



Mechs sind die Könige des Schlachtfelds. Schwach gepanzerte Helikopter stürzen nach dem ersten richtigen Treffer ab.

MechWarrior 4

Mindestens: PIII 300, 64 MB RAM, 8-MB-Grafikkarte, Win95/98/2000
Sinnvoll: PIII 600, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte
Grafik: Direct3D
Sound/Musik: DirectSound
Eingabegeräte: Maus, Tastatur, Joystick
Spieldaten: 16 Sp., Netz., Internet/1 Sp., pro CD
CD/HD: 1150 MB/650-1100 MB
Internet: www.microsoft.com/games/mechwarrior4
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 90,-
Hersteller: Microsoft
Veröffentlichung: Enthältlich



Spieleanteile
 ■ Action
 ■ Realtime
 ■ Strategie
 ■ Zufall
 ■ Wirtschaft

Genre: Action
Testversion: Engl. Master
Steuerung: Gut
Feedback: Gut
Grafik: 85%
Sound: 85%
Mehrspieler: 86%
Einzelspieler:

85%

USK-Altersfreigabe: Noch nicht bekannt.
 » BattleTech mal anfangers-freundlich: Die Action-Simulation jetzt auch für Gelegenheitsspieler. «

Fur Fighters



Heiße Feuergefechte erleben die Tierkrieger in ihrem Abenteuer.

Sechs Tierkrieger unterschiedlicher Rasse, von Katze bis Drache, versuchen in einer abgedrehten Welt ihre entführten Eltern aus den Klauen des bösen Katers Viggo zu befreien. Teamarbeit ist gefordert, da jeder Fur Fighter eine besondere Fähigkeit besitzt, die es in den über 30 Levels an der richtigen Stelle einzusetzen gilt. So hat Juliette, die Katze, scharfe Krallen, mit denen sie sich an jeder

Wand hochziehen kann. Per Internet oder Netzwerk wandeln sich im Mehrspielermodus bis zu 16 Spieler in die tierischen Helden und können in zwölf Levels ihr Kampfgejaule erklingen lassen. tabu

Mindestens: PIV 300 Mhz, 32 MB RAM, Win95/2000
Technik: Win95/98/2000
Hersteller: Bizarre Creations/ Acclaim
Preis: DM 79,95
Genre: Action-Adventure
Grafik: 72% **Sound:** 78%
Mehrspieler: 76% **Einzelspieler:**

74%

Frontschweine



Explosiv: Frontsau Large hat sich an den Feind herangepircht.

Frontschweine. Was für eine Sauerei versteckt sich hinter diesem Titel? Im Grunde ist es Worms in 3D. Statt Würmern sprengen Sie Schweine in die Luft, getreu dem Motto Ihres Ausbilders: „Sei ein Schwein, hau rein!“. Taktik, Geschick und 59 Objekte wie Revolver, Granaten oder Panzer entscheiden, wessen Team überlebt. Schweinerei: Auf manchen Rechnern stürzt das Spiel ab. Falls Sie zu den Un-

glücklichen gehören, geben Sie als Teamnamen „Naughty Pigs“ ein (neues Spiel anlegen), um zumindest alle 25 Missionen freizuschalten. Die Sau geht aber sowieso erst im Mehrspielermodus richtig ab. jh

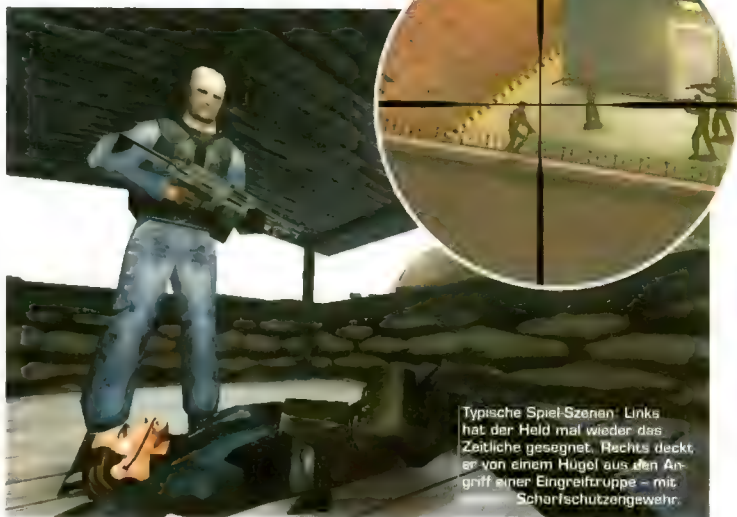
Mindestens: P III 266, 64 MB RAM, Win 95/98
Technik: CD, CD-Audio, 4 Speicher, 1 Sp./CD
Hersteller: Intergram
Preis: Ca. DM 14,-
Genre: Action-Adventure-Strategie
Grafik: 47% **Sound:** 60%
Mehrspieler: 85% **Einzelspieler:**

75%

Lizenz zum Sterben

Dass Einzelkämpfer häufiger bei Arbeitsunfällen abnibbeln als Beamte, sollte klar sein. Wer nicht glaubt, wie nahe Berufskrieger ständig am Grab balancieren, krieg jetzt den Beweis.

David Jones ist Ex-Mitglied einer Antiterrorereinheit, jetzt freischaffender „Künstler“ und wird von den westlichen Geheimdiensten angeheuert. Er soll die Mächenschaften eines Russen stoppen, der einen Atomsprenkopf verticken möchte. „Allein gegen alle“ lautet das Motto für den Spieler, der weltweit 14 abwechslungsreiche Einsätze bestreitet. Zwölf Waffen und andere Hilfsmittel (Fernglas, Satellitenkarte) stehen zur Verfügung, wenn Sie z. B. in eine Basis eindringen, um dort einen Computer zu hacken. Wild-West-Schießereien sind selten gefragt; wer sich bedacht vorantastet, hat ein schöneres Leben. Nützlich sind auch Heil-Spritzen, die sich der Rächer wie ein Junkie in den Arm rammt. Derlei Frischzellenkuren liegen jedoch selten in der Pampa herum.



Typische Spiel-Szenen: Links hat der Held mal wieder das Zeitliche gesegnet. Rechts deckt er von einem Hügel aus den Angriff einer Eingreiftruppe – mit Scharfschützengewehr.

Scharfes Auge

Jones checkt Einsatzgebiete ab, um nicht übellaunigen Wachen in die Arme zu laufen oder von einer Kamera ertappt zu werden. Letztere kann er zerstören oder, was eleganter ist, an Sicherheitsterminals kurzzeitig abschalten. Die mächtigste Knarre im Spiel ist ein Scharfschützengewehr, das der Agent aber meist von einem Gegner erbeuten muss. Mit dem Zielfernrohr kann er zoomen, bis er das Weiße in den Augen seiner Opfer erblickt. Möglich wird dies durch die Grafik-Routinen,

die Sichtweiten bis zu zehn Kilometern erlauben – kurioserweise nutzt der taktische Shooter die 3D-Engine eines Flugsimulators. Die Missionsbeschreibungen

laufen jeweils als Zwischensequenzen ab, eine hübsche Verpackung für die spannende Hintergrundgeschichte.

Harald Fränkel



Kommentar

Harald Fränkel

I.G.I. ist ein tolles Spiel. Aber: Öfter ins Grünzeug zu beißen als ein Vegetarier, so was nagt an der Motivation. Nach dem x-ten Ableben sah ich im Geiste die Teletubbies, die mir hämisch „Noch mal! Noch mal!“ entgegenquäken, weil ich die ganze Mission mehrfach von vorn beginnen musste. Sehr gute Actionspieler, die Realismus schätzen, dürfen zu unserer Wertung gerne vier Prozent addieren. Ich dagegen plädiere für die Prügelstrafe, wenn Entwickler keine Speicherfunktion anbieten oder zumindest ihre drei Schwierigkeitsgrade richtig ausbalancieren.



Wir wollen in die Basis rein, der Türsteher hat was dagegen. Ein offener Kampf ist aber normalerweise keine gute Idee.

Project I.G.I.

Mindestens:	P11 300, 64 MB RAM, 30-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	P111, 128 MB RAM, Geforce-2-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	597 MB/541 MB
Internet:	www.eldos.de
Sprache:	Engl., u. dt. Untertiteln
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Innerloop/Eldos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre



» Spannende und intelligente Einzelkämpfer-Simulation. Für Nicht-Götter aber viel zu schwierig. «

Genre: **Ego-Shooter**
 Testversion: **Master 1.0**
 Steuerung: **Gut**
 Feedback: **—**
 Grafik: **84%**
 Sound: **78%**
 Mehrspieler: **—%**
 Einzelspieler: **—**

76%

**JEDE MASCHINE
HAT EINEN SCHALTER.
LEG' IHN UM.**

GUNLOK®

Von den Entwicklern von Alien vs. Predator.

Ende des 21. Jahrhunderts:

Aus purem Leichtsinns haben die Menschen den Maschinen die Selbstkontrolle verliehen. Nun wenden Sie sich gegen ihre Schöpfer. Du schlüpfst in die Rolle von Gunlok, einem der letzten deiner Art und nimmst den fast aussichtslosen Kampf gegen das Maschinen-System auf.

- Spannende Team-basierte 3D-Action
- Über 15 massive Singleplayer-Level inkl. COOP-Multiplay
- Mehr als 10 gigantische Multiplayer Level (Internet/LAN)
- Enorm großes Waffenarsenal mit Upgrade-Bausteinen
- Überdimensionale 3D-Engine mit justierbarer Kameraführung

www.gunlok.com



TEAM BASED ACTION

PC
CD
ROM

REBELLION
© 2000
COPYRIGHT © 2000 REBELLION
ENTERTAINMENT, PUBLISHED BY
VIVANT. ALL RIGHTS RESERVED.
GUNLOK USES BINK VIDEO
RENDERING. © 2000 BY
VIVANT. ALL RIGHTS RESERVED.
VIVANT IS A TRADEMARK OF
VIVANT. ALL RIGHTS RESERVED.



Blick zurück im Zorn?

Seit *Last Revelation* ist die agile Archäologin Lara in Ägypten verschollen. Ein guter Vorwand für die Croft-Sippe und Core Design, wehmütig noch einmal Gedanken an längst vergangene Erfolge nachzuhängen.

Wie Briten aus dem Klischee-Bilderbuch haben sich die Angehörigen ums gemütlich knisternde Kaminfeuer versammelt und erzählen sich vier Geschichten aus Laras bewegtem Leben. In filmartigen

Rückblenden erlebt man als Spieler diese Episoden noch einmal nach: Ein Abstecher ins alte Rom dient dabei quasi als „Fingerübung“, die die eingesteten Gliedmaßen wieder mit der hinlänglich bekannten *Tomb Raider*-Steuerung vertraut macht. Anspruchsvoller geht es dann beim Besuch in einer verschneiten russischen U-Boot-Basis und bei den Abenteuern der jungen Lara im geheimnisvollen Irland zu. Auf spektakuläre Neuerungen im Spielablauf brauchen Sie dabei allerdings nicht zu hoffen. Wie gewohnt springt die prominente Engländerin mit dem eigenwilligen Körperbau akrobatisch und zuweilen sekundengenau getimt von Plattform zu Plattform, akti-

viert mit raffinierten Schaltermechanismen die entferntesten Türen und wehrt sich mit Pistolen, Schrotflinte und Uzi gegen allzu aufdringliche Typen.

Modebewusste Seiltänzerin

Was erwartet man von einem neuen *Tomb Raider*-Titel? Schon längst keine revolutionären Gameplay-Innovationen mehr. Stattdessen? Ein paar neue Bewegungen der Protagonistin und die Fortsetzung der Lara-Modenschau. Die Chronik wird den bescheidenen Erwartungen gerecht: Lara kann nun auf einem Seil balancieren, Schränke durchsuchen und präsentiert ihre weiblichen Rundungen diesmal unter an-

Kommentar



Herbert Aichinger

Eine spielerische Offenbarung ist *Tomb Raider: Die Chronik* sicherlich nicht. Lara-Fans werden auch diese vier Episoden dankbar verschlingen, und wer das britische Polygon-Busenwunder noch nie leiden konnte, den wird man auch mit *Die Chronik* nicht „bekehren“. Technisch bietet das Spiel gewohnt altbackene Kost, das Gameplay umfasst alle Elemente, die man mittlerweile von einem *Tomb Raider*-Titel erwartet, aber auch nicht mehr. Immerhin: Lernkurve und Schwierigkeitsgrad erschienen mir ausgewogener als in den beiden Vorgängern. Angesichts von Prachtstücken wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2* keinesfalls ein Pflichtkauf.

derem im hautengen Latex-Kleidchen. Das Spiel wirkt wie ein Abgesang auf *Tomb Raider* im alten Stil – immerhin soll ja bei Core eine völlig neue 3D-Engine in Arbeit sein. Wer trotzdem immer noch nicht genug hat, darf sich im mitgelieferten Editor bis Weihnachten 2001 seinen ganz individuellen *Tomb Raider 6 Ye Olde Archeologist* selbst zusammenbasteln.

Herbert Aichinger



Gigantische Römerstatuen erwachen im Kolosseum zum Leben, stellen für Lara aber keine große Herausforderung dar.

Tomb Raider: Die Chronik

Mindestreus:	PII 266, 16 MB RAM, Win9x
Systemvoraussetzungen:	PIII 333, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	564 MB/1,5 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 04 90,-
Hersteller:	Core Design/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

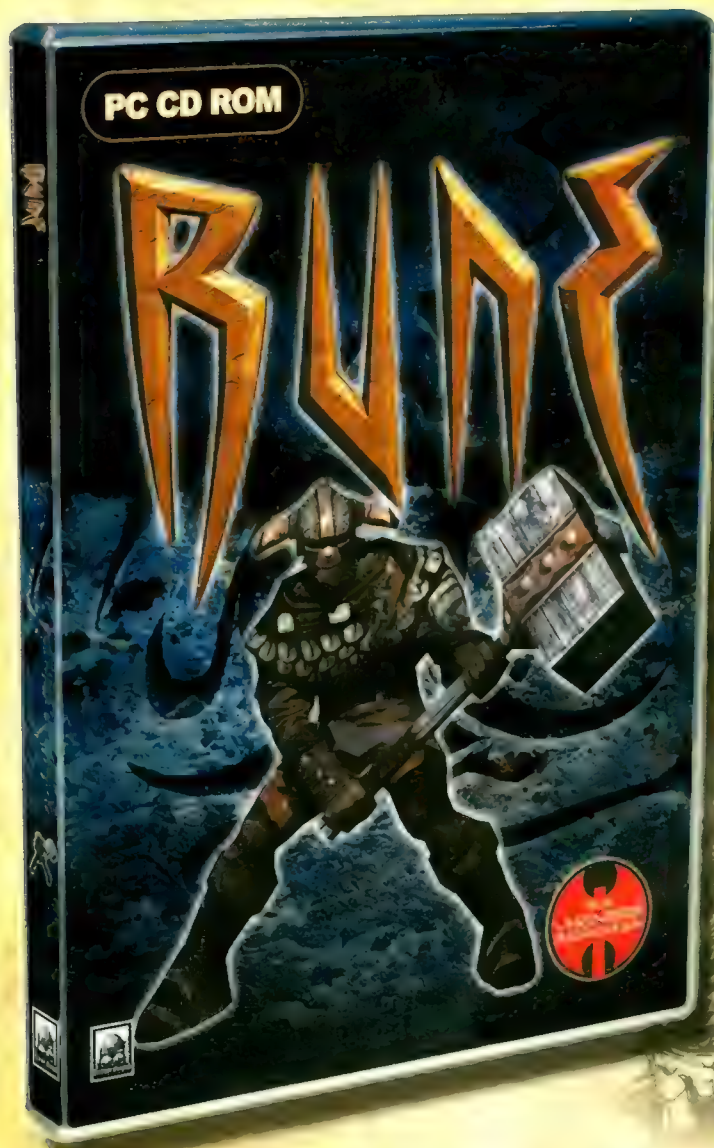
» (Noch) kein Neuanfang: Laras Chronik erschreckt uns nicht mit innovativen Ideen. «



Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Dt. Beta 13.11.2000
Steuerung:	Gut
Feedback:	...
Grafik:	73%
Sound:	75%
Mehrspieler:	...
Einzelspieler:	...

78%

***“Rune, das ist ein optisch
Stirb langsam auf***



Demo unter:

 www.take2.de



schönes, krachendes die nordische Art."



Daniel Ch. Kreiss / PC Games:

83%



"So habe ich mir einen
Wikinger-Helden vorgestellt."

Petra Schmitz / GameStar:

85%



"Optisch berauschend, schnell im Ablauf
und kinderleicht zu steuern."

Achim Schäd / Gameszone:

85%



"Kein Spiel für Zartbesaitete."

Thomas Werner / PC Player:

83%



"Blutig, brachial, nordisch und stimmungsvoll."

Robert Schmidt / Gamesmania:

86%



"Rune ist ganz klar das Actionhighlight des Jahres."

Kai / Gamez.de:

90%



Tourdaten der RUNE 2000 Meisterschaften:

- | | | |
|----------------|---------------------------|--|
| 17.11.- 19.11. | Monster Daddel Party 10 | - www.daddeln.de |
| 18.11.- 19.11. | NetGen's FragShow 17 | - netgen.lanparty.de |
| 24.11.- 26.11. | Goetterdaemmerung | - www.goetterdaemmerung.net |
| 24.11.- 26.11. | Landay 2000 | - www.landay.com |
| 08.12- 10.12. | The X-treme LAN | - www.xtremelan.planetlan.de |
| 08.12- 10.12. | Hopfish silent nights LAN | - www.hopfish.de |
| 15.12.- 17.12. | XS-Lanparty 3 | - www.xslan.de |



Test Sacrifice

Seelenwanderung

Die Manaquelle links generiert die nötige Energie, um die feindlichen Mana zu konvertieren.



Der feindliche Altar ist erreicht. Das Entweihungsritual läuft bereits, wie man an den Energieblitzen erkennt.

Eine gigantische Optik allein garantiert noch keinen Spielspaß, zu oft bewahrheitet sich das Motto „Außen hui, innen pfui“. Nicht so bei *Sacrifice*: Shiny ist es gelungen, diese Grafikpracht mit einem spannenden und abwechslungsreichen Inhalt zu versehen.

Wenn sich die Götter streiten, ist die Zeit reif für ehrgeizige Magier, um sich opportunistisch als Zünglein an der Waage einen Teil der göttlichen Macht zu sichern. Bei *Sacrifice* entscheiden Sie für Ihre Spielfigur vor jeder Mission der Kampagne, welcher der fünf Gottheiten Sie im Kampf beistehen wollen, und verlangen dafür natürlich prompt eine Belohnung. Denn pro Szenario erlernen Sie zusätzliche Zaubersprüche, die sich abhängig von Ihrer aktuell unterstützten Gottheit erheblich unterscheiden. Schließen Sie sich bei-

spielsweise für eine Mission dem Gott des Feuers an, beherrschen Sie in Zukunft den Zauber Feuerball, selbst dann noch, wenn Sie längst in den Dienst von James, dem Erdwurm – äh, Erdgott – getreten sind. Sie selbst stricken sich nach Lust und Laune Ihre eigene Kampagne. Dementsprechend ändert sich auch die Story des Spiels. Allerdings können Sie das endgültige Schicksal nicht abwenden. Es kommt zwangsläufig zum Armageddon. Die strategischen Änderungen sind jedoch bemerkenswert und sorgen für Abwechslung: Da die

Zaubersprüche maßgeblich die möglichen Taktiken innerhalb der Missionen entscheiden, ergibt sich auf diese Weise eine enorme Wiederspielbarkeit.

Mana und Seelen

In *Sacrifice* existieren nur zwei Ressourcen: Jeder gesprochene Zauber zehrt an Ihrem

Manavorrat, der sich durch die überall verstreuten magischen Quellen wieder recht flott auffüllt. Mana ist höchstens kurzfristig knapp, meist jedoch im Überfluss vorhanden. Um zur Unterstützung Kreaturen herbeizuzaubern, die fortan Ihre Befehle ausführen, benötigen Sie zusätzlich Seelen. Der ein-



An der Grenze zum Reich des Totengottes: Die Landschaften unterscheiden sich optisch enorm.

fache, kleine Sensendämon verschlingt bei seiner Beschörung nur eine Seele aus Ihrem Vorrat, in der Brust eines gewaltigen Drachen schlummern hingegen ganze fünf. Die Gesamtanzahl der Seelen innerhalb einer Mission steigt nie-

mals. Gelingt es Ihnen also, Seelen des Gegners auf Ihre Seite zu konvertieren, indem Sie ein magisches Ritual über gefallenen Feinden vollziehen, so steigt Ihre Macht, während die des Gegners schwindet. In der Praxis kämpfen Sie um jede



Bevor Sie sich für einen Gott für die nächste Mission entscheiden, streiten sich die Götter und treiben so die Story voran.

einzelne Seele und sammeln Kraft für den entscheidenden Angriff auf den Altar des Gegners. Nur wenn Sie diese heilige Städte entweihen, können Sie den feindlichen Zauberer für immer verbannen. Ansonsten materialisiert er sich beliebig oft wieder und büßt nur kurzzeitig die Fähigkeit ein, Zauber auszuführen. Strategisch ist das

ein Riesenspaß, weil sich zwei Möglichkeiten ergeben: Rücklen Sie langsam vor, indem Sie sich die Manaquellen sichern und dem Gegner Seele um Seele rauben, oder führen Sie lieber einen gewagten Schlag auf seinen Altar aus und versuchen so, die Mission im Handstreich zu beenden?

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Es macht einen Heidenspaß, die unterschiedlichen Kreaturen und Zauber in Aktion zu sehen und dazu passende Strategien auszutüfeln. Gerade der Mehrspieler-Modus bietet ein geniales Vergnügen. Dabei bleibt Sacrifice kinderleicht zu steuern, wenn es in hitzigen Gefechten auch teilweise sehr schwierig wird, den Überblick zu behalten. Einziges und bei den kurzen Strecken zu verschmerzendes Manko ist die wirre Wegfindung, wenn Ihre Kreaturen wild wuselnd versuchen, den angewiesenen Platz einzunehmen.

Sacrifice

Mindestens: PIII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll: PIII 500, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte
Grafik: Direct3D
Sound/Musik: DirectSound, EAX
Eingabegeräte: Maus, Tastatur
Spielerzahl: 4 Sp., Netzwerk, Internet/1 Sp., pro CD
CD/HD: 620 MB/650 MB
Internet: www.sacrifice.net
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. 100,-
Hersteller: Shiny/Virgin
Veröffentlichung: Erhältlich
USK-Altersfreigabe: Ab 12 Jahren



Genre: Echtzeitstrategie
Testversion: Engl. Master
Steuerung: Gut
Feedback: —
Grafik: 95%
Sound: 88%
Mehrspieler: 88%
Einzelspieler: 87%

» Gigantisch: innovative Spielweise, grandiose Grafik und hohe Wieder-spielbarkeit «

Haben wollen? Kriegen können:

net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)

Rückkehr einer Legende

Fakten

- Zeitmaßstäbe: Fortsetzung des Klassikers: Der Patrizier
- Realistische Simulation einer komplexen Welt mit Produktion, Transport, Handel und Verbrauch
- Tutorial für Einsteiger
- Freier Spielmodus und Kampagnen-Modus
- Mehrspieler-Modus

Nach acht Jahren sticht Ascarons Patrizier endlich wieder in See. Wie in unserer Vorschau vor zwei Monaten prophezeit, macht der Klassiker auch im modernen Gewand eine hervorragende Figur und knüpft hinsichtlich Spielspaß und Langzeitmotivation nahtlos an den immens erfolgreichen Vorgänger an.

Über eine halbe Million Mal hat sich Patrizier seit seiner Veröffentlichung 1992 verkauft und hat wochenlang die Charts angeführt – eine für damalige Verhältnisse beeindruckende Leistung. Dennoch entsprach Ascaron lange Zeit nicht dem Wunsch der treuen Fangemeinde nach einem Nachfolger, sondern konzentrierte

sich zunächst auf andere, nicht minder erfolgreiche Projekte (u.a. die Anstöß-Serie). Für Fans des Ursprungstitels gleich die gute Nachricht vorweg: Auch Patrizier 2 orientiert sich am erfolgreichen Spielprinzip des ersten Teils und setzt ebenfalls auf die bewährte Mischung aus Seehandel, Diplomatie, Strategie, Wirtschaft und Seeschlachten.

Allerdings läuft das Spiel nun in Echtzeit und nicht mehr rundenbasiert ab. Schauplatz der Seehandelsimulation ist der nordeuropäische Seeraum im späten Mittelalter zur Blütezeit der Hanse. In dieser aufregenden Welt des Aufbruchs und Neubeginns sollen Sie als zunächst kleiner Händler durch geschickten Seehandel und kluges Taktieren zu Ruhm und Reichtum kommen, womöglich das Ziel im Hinterkopf, eines Tages als

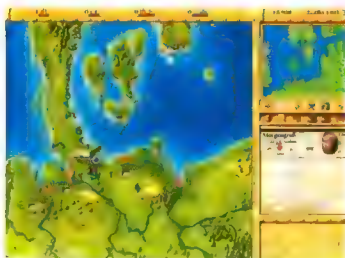
Präsident der Hansevereingung abzutanken. Dies ist nämlich eines der unzähligen frei definierbaren Spielziele, die neben dem exzellenten Tutorial und dem herausfordernden Kampagnen-Modus zur Wahl stehen.

Unser täglich Brot

Anfangs müssen Sie sich wohl oder übel darauf beschränken, von Ihrem Heimathafen aus Schiffe in andere Hansestädte des nordeuropäischen Seeraums zu entsenden. Gibt es in Bergen gerade billiges Tuch und herrscht in Riga große Nachfrage nach dem nützlichen Stoff? Dann wird Tuch in Bergen preiswert eingekauft und mit dem Schiff nach Riga transportiert, wo es Gewinn bringend an den Mann gebracht wird. So



Die Seeschlachten bringen reichlich Abwechslung und Spannung in den Handlertag.



In der globalen Ansicht entsenden Sie Ihre Schiffe in die einzelnen Hansestädte.



Diverse Aufgaben sorgen für Spannung und bringen im Erfolgsfall gutes Geld in die Kasse.

bessern Sie sich zu Beginn recht schnell den Kontostand auf. Doch ganz so kinderleicht ist das Ganze nicht, denn schwere Stürme, Städteblockaden, Piraten und natürlich auch konkurrierende Händler anderer Städte werfen Ihnen so manchen Knüppel zwischen die Beine. Zusätzliches Geld spülen diverse Aufträge in die Kasse und ganz hinterlistige Zeitgenossen können auch mit Schmuggel und Piraterie zu Geld kommen. Allerdings sollten derartige Aktivitäten fernab Ihres Heimathafens stattfinden, um Ihr Ansehen und Prestige nicht zu verschlechtern. Durch Spenden an diverse Ämter und die Kirche lässt sich Ihr Ansehen zusätzlich steigern. Je besser Ihr Ruf in der Stadt, desto schneller lassen sich Ihre Vorhaben umsetzen.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Haben Sie erst mal ein nettes Sümmchen angehäuft,

dürfen Sie den auf Dauer doch etwas eintönigen Handel auch ruhigen Gewissens automatisieren. Mit wenigen Mausklicks weisen Sie Ihren Schiffen die Routen zu und müssen schlimmstenfalls im Winter beziehungsweise Sommer Veränderungen vornehmen. Denn wer kauft im Sommer schon Felle? Sehr viel später sind sogar Expeditionen ins südliche Mittelmeer möglich. Mit genügend Geld darf man in anderen Städten Außenposten errichten und so wird aus der Handelsimulation zusätzlich noch eine kleine Aufbausimulation im Stile von *Siedler* und *Anno 1602*: Wohnhäuser, Fertigungsbetriebe, Verteidigungsanlagen, Kneipen, Werften und Händlerkontore können gebaut werden und bringen weitere Abwechslung ins Spiel. Beim Blick auf die Benutzeroberfläche offenbart sich eine nützliche Neuerung: *Patrizier 2* läuft in zwei Ebenen, der globalen und lokalen, ab.

Letztere zeigt die Seekarte des nordeuropäischen Raums inklusive aller Hungersnöte, Schiffsbewegungen und Sturmwarnungen. Die lokale Ansicht kommt zum Einsatz, wenn Sie sich in einer Stadt befinden oder in eine Seeschlacht verwickelt werden. Schiffe, Städte und Bewohner sind in dieser Einstellung sehr viel detaillierter dargestellt. Allerdings treten auf einigen wenigen Systemen noch vereinzelt Abstürze beim Wechsel zwischen den Ebenen und Automatisieren des Handels auf. Hier soll ein Patch in Kürze für Abhilfe sorgen.

Wie im Kino

Grafisch ordnet sich *Patrizier 2* mit Auflösungen von bis zu 1280 x 1024 Bildpunkten locker in eine Reihe mit *Anno* und *Die Siedler* ein, hinsichtlich der Qualität der zahllosen Videosequenzen setzen die Gütersloher gar neue Maßstäbe. Die historisch stimmige Grafik

des mittelalterlichen Stadtbildes ist herrlich detailliert und auch die actionlastigen Seeschlachten kommen bestens rüber. Keine Frage, Ascaron hat in allen Belangen ganze Arbeit geleistet.

Christian Sauerteig



Die Zwischensequenzen sind von exzellenter Qualität.



Der Warenbestand einer jeden Stadt gibt Aufschluss über Nachfrage und Bedarf. Hier mangelt es eindeutig an Fleisch.

Kommentar



Christian Sauerteig

Mit *Patrizier 2* hat Ascaron einen fast schon in Vergessenheit geratenen Klassiker des Genres ausgegraben und mittels neuester Technologien auf Hochglanz poliert. Ich kann mich an kein Spiel erinnern, das mich in letzter Zeit derart vor den Monitor fesselte wie dieses. Die einzelnen Missionen versprechen lang anhaltenden Spielspaß und an den klug agierenden Computergegner dürften auch Profis zu knabbern haben. Wer auch nur halbwegs ein Faible für WiSims hat, sollte unbedingt zuschlagen, denn ein schöneres Weihnachtsgeschenk kann man sich nicht machen. So, und jetzt muss ich weiterzocken...

Patrizier 2

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Sp. an einem PC, 2-8 Netzwerk (1Sp./CD)
CD/DVD:	539MB/390MB
Internet:	Webi.ascaron.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Ascaron
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

» Vorsicht Suchtgefahr! Auf dieses geniale Spielprinzip, verpackt im zeitgemäßen Gewand, haben wir gewartet, danke Ascaron! «



Spieleranteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
Feedback:	-
Grafik:	81%
Sound:	86%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	

87%

Staats

Großer mann



Unter uns gesagt: Herr Schröder ist zwar Bundeskanzler, aber wir wissen doch eigentlich alle viiiiiiel besser, wie man seinen Job macht! Auch wenn wir unser überragendes Diplomaten-Geschick nur in Spielen wie Call to Power 2 beweisen dürfen ...

Die Verwandtschaft ist offensichtlich: Anders als der erste Teil kommt *Call to Power 2* zwar ohne die rühmreiche *Civilization*-Lizenz aus, baut aber nach wie vor auf dasselbe altbewährte Spielprinzip: Sie führen eine Nation aus bescheidenen urzeitlichen Anfängen über mehrere Jahrtausende in eine glanzvolle Zukunft und müssen dabei im Mit- oder Gegeneinander mit anderen Völkern das Gespür eines gewitzten Staatsmannes beweisen. *Civilization: Call to Power* trat Anfang 1999 an, um den Civ-Freaks eine zeitgemäße Variante ihres Lieblingsspiels zu liefern, die mit einer komfor-

tablen Benutzerführung als das Original ausgestattet ist. Allerdings konnte letztere beileibe noch nicht überzeugen und schreckte gerade Neulinge mit ihrer Unübersichtlichkeit ab. Zudem stand *Civilization: Call to Power* bei seinem Erscheinen in direkter Konkurrenz zu Sid Meiers eigener Civ-Variante *Alpha Centauri*, die besonders durch die ausgeklügelte KI des Diplomatie-Systems beeindruckte. Dem konnte *Call to Power 1* nichts Adäquates entgegensetzen; der gerade erschienene Nachfolger setzt aber nun mit seinen Neuerungen gezielt an den alten Schwachpunkten an: *Call to Power 2* bietet eine

Fakten

- Mehr als 100 Forschungsprojekte
- Ca. 70 verschiedene Einheiten
- 4 vorgefertigte Szenarien
- Mehrstufiges Diplomatesystem
- Umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten
- Editor



Grafisch setzt CTP 2 die vom Vorgänger und Alpha Centauri eingeschlagene Richtung fort: zweckmäßig und unspektakulär.

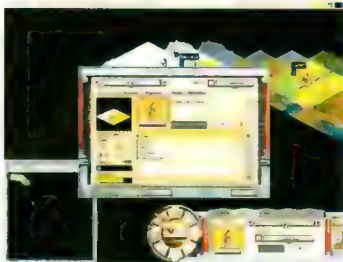
Call to Power 2 versucht eindeutig, die Stärken von *Alpha Centauri* aufzugreifen, die der Vorgänger *Civilization*: *Call to Power* noch vermissen ließ. Während die Diplomatie von *Alpha Centauri* nach wie vor unerreicht bleibt, macht *Call to Power 2* mit der gelungenen Benutzerführung wieder Punkte gut. Auch von dem „lebensnäheren“ Technologiebaum fühlt man sich gegenüber der abstrakt-futuristischen *Alpha Centauri*-Gedankenwelt eher angesprochen.

Alpha Centauri	89%
Call to Power 2	89%
Civ: Call to Power	87%

deutlich verbesserte Menüführung sowie eine ähnlich leistungsfähige Diplomatie wie *Alpha Centauri* und räumt mit überflüssigem Gameplay-Ballast auf.

Wege an die Macht

Mit *Call to Power 2* werden die komplexen Abläufe der digitalen Staatsführung nun auch für Einsteiger schneller überblickbar. Die Menüs sind so gestaltet, dass man auf mehreren verschiedenen Wegen zu ein und demselben Ziel gelangt. Wer die Steuerung über eine traditionelle Menü-Kopfleiste bevorzugt, kommt ebenso zum Zug wie derjenige, der sich lieber des intelligent verschachtelten Fenster-Systems mit seinen „Managern“ bedient. Nur wenige Mausklicks sind notwendig, um zwischen den Produktionsketten seiner Städte hin und her zu wechseln, Han-

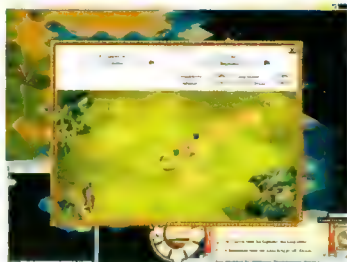


Im übersichtlichen Stadtmanager kontrollieren Sie die Entwicklung Ihrer Metropolen.

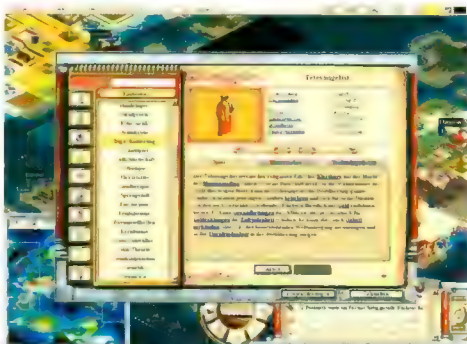
delsrouten anzulegen, neue Forschungsprojekte in Auftrag zu geben, seine Einheiten über die Karte zu dirigieren und mit den Regierungen anderer Staaten zu verhandeln. Damit Ihnen mit zunehmender Machtfülle die Einzelaufgaben nicht über den Kopf wachsen, können Sie auch grundlegende Verwaltungstätigkeiten Ihrer Metropolen automatisierten „Stadt-raten“ überlassen. Bei den ersten Schritten liefert das Programm zudem selbst Tipps zur Bedienung und Ratschläge für die Wahl der richtigen Strategie.

Verhandlungssache

Alpha Centauri hat es vorgemacht, *Call to Power 2* versucht, noch eins draufzusetzen: Das Diplomatie-System, mit dessen Hilfe Sie anderen Nationen unter anderem mit Embargos die Hölle heiß machen, ist nun mehrstufig. Damit lassen sich weitaus differenziertere Vertragspakete schnüren als zuvor. Trotzdem wirkt das *Call to Power 2*-System nicht ganz so verblüffend „menschlich“ wie das von *Alpha Centauri*.



Auch in *Call to Power 2* laufen Kampfsequenzen wieder in einem separaten Fenster ab.



Die integrierte Lexikothek liefert detaillierte Informationen zu allen Einheiten und möglichen Forschungsprojekten.

Weitere Detailverbesserungen betreffen zum einen das Kampfsystem, das nun die Kräfteverhältnisse zwischen den einzelnen Einheiten ein wenig realistischer umsetzt, und zum anderen den Verzicht auf den überflüssigen Vorstoß in die Weiten des Alls.

Die schon recht antiquierte Grafik von *Civilization: Call to*

Power wurde für den zweiten Teil angeblich komplett überarbeitet, macht aber trotz einer höheren Zahl an Animationsstufen nur einen geringfügig besseren Eindruck. Sie erfüllt sicherlich ihren Zweck, wird aber bei der großen Zahl von Einheiten in einem fortgeschrittenen Spiel etwas unübersichtlich.

Herbert Aichinger

Call to Power 2

Mindestons:	P 166, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P11 266, 64 MB RAM
Grafik:	D1 rectDraw
Sound/Musik:	D1 rectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spierzah:	4 Spieler Netzwerk und Internet; 1 Sp., pro CD
CD/HD:	451 MB/470 MB
Internet:	www.activision.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



Spieleranteile
Action
Rätsel
Strategie
Ziela
Anschauung

Genre:	Runden-Strategie
Testversion:	Dt. Version 02.11.00
Steuerung:	Gut
Feedback:	—
Grafik:	69%
Sound:	65%
Mehrspieler:	89%
Einzelspieler:	89%

» *Call to Power 2* bugelt konsequent die Schwächen des ersten Teils aus. Ein Muss für Civ-Fans. «



Herbert Aichinger

Für Unbedarfte, die nur kurz einen Blick auf das detailüberladene Monitorbild mit seinen „Schiebe-Elfanten“ (O-Ton Fränkel) werfen, mag es schwer nachzuvollziehen sein: *Call to Power 2* ist ein echtes Suchtspiel, bei dem jede Runde als „Cliffhanger“ für die nächste fungiert. Man hat schier unbegrenzte Möglichkeiten, die unterschiedlichsten Taktiken auszuprobieren, und die Neugier auf die Ergebnisse solcher Experimente hält einen auch noch nach der x-ten Runde bei der Stange. „Tüftlern“ wird in den kommenden Monaten kaum mehr langweilig werden.



Christian Sauerteig

Die Simulation des F1-Zirkus und die Renntage mitsamt ihrer schicken Grafik begeistern anfangs, nerven aber auf Dauer wegen der mangelhaften Zeitraster-Funktion und der Eintönigkeit.

F1-Fans werden eine Zeit lang ihren Spaß haben.

F1 Official Team Manager

Dank der offiziellen FIA-Lizenz dürfen Sie bei EAs Grand Prix World-Konkurrenten als Manager eines F1-Teams die Geschicke eines „echten“ Rennstalls inklusive aller realen Fahrer, Wagen, Sponsoren und Strecken der Formel 1 lenken. Die Wahl des Rennstalls zu Spielbeginn bestimmt den

Schwierigkeitsgrad. Mit Ferrari müssen Sie um die WM fahren, bei Arrows freut man sich schon über ein paar WM-Punkte. Ihre Aufgabe besteht darin, Vertragsverhandlungen zu führen, neue Wagen zu entwerfen und Trainingstage zu koordinieren. Qualifikation, Training und Rennen

werden grafisch ansprechend und TV-ähnlich präsentiert, dummerweise ist die Zeitraster-Funktion etwas lahm, so dass sich die Rennen teils arg in die Länge ziehen. Für zusätzliche Langeweile sorgt die Monotonie zwischen den Rennen, hier hat MicroProses Grand Prix World mehr Abwechslung zu bieten.

Christian Sauerteig



Rennen und Testfahrten werden grafisch ansprechend präsentiert. Nerven kostet hierbei der zu lahme Zeitraster.

F1 Official Team Manager

Mindestens: P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll: PII 350, 64 MB RAM, 30-Karte
Grafik: DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik: DirectSound
Eingabegeräte: Tastatur, Maus
Spielerzahl: 1
CD/DVD: 515 MB/30-525 MB
Internet: WWW.00.COM
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 80,-
Hersteller: EA
Veröffentlichung: Erhältlich
USK-Altersfreigabe: Ohne Beschr.

» Ordentlicher und einsteigerfreundlicher F1-Manager mit etwas wenig Tiefgang. «



Spielanteile
 Action
 Rätsel
 Strategie
 Zufall
 Wirtschaft

Genre: Sportmanager
Testversion: Verkaufsversion
Steuerung: Befriedigend
Feedback: —
Grafik: 77%
Sound: 72%
Mehrspieler: —
Einzelspieler: —

68%

Jagged Alliance 2 Unfinished Business



Mit Zielfernrohr und dem passenden Gewehr treffen selbst schlechte Schützen wie Fox die Gegner auf größere Entfernung.

Die Militärjunta auf Tracóna giert nach den reichen Bodenschätzen Arulcos und versucht mit einer Raketenab-schussbasis, die junge Demo-kratie zu erpressen. Mit ihrer Gruppe aus Söldnern sollen Sie den Frieden sichern. In den 20 Sektoren Tracónas erwarten Sie zahlreiche Gegner, die Dank der neuen KI etwas intelligenter

vorgehen. Im Gegensatz zu Jagged Alliance 2 müssen Sie Ihre Söldner nur ein einziges Mal beim Dienstantritt bezahlen, dafür haben Sie aber auch kein laufendes Einkommen. Ebenso ist es nicht mehr möglich, Milizen anzuheuern, um eroberte Sektoren langfristig zu sichern. Anstelle der Verwaltungskomponente liegt der Schwerpunkt

in Unfinished Business mehr auf den Gefechten, die dank der neuen taktischen Features (Anzeige der besten Deckung, Sichtlinien) einfacher von der Hand gehen, obwohl sie schwieriger sind. Hardcore-Fans dürfen anschließend mit dem beiliegenden Editor eigene Kampagnen entwerfen.

Alexander Geltenpoth



Alexander Geltenpoth

Unfinished Business ist leider etwas kurz geraten, aber Spaß macht es jede Menge. Dank des neuen Schwierigkeitsgrads „Iron Man“ kommen selbst Profis auf ihre Kosten. Der Kampagneneditor ist etwas zu komplex, aber mit Glück finden sich bald weitere, von Fans erstellte Missionen im Internet.

Jagged Alliance 2

Mindestens: P 133, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll: PII 300, 64 MB RAM
Grafik: DirectDraw
Sound/Musik: DirectSound
Eingabegeräte: Maus, Tastatur
Spielerzahl: 1
CD/DVD: 670 MB / 620 MB
Internet: WWW.SIR-tech.com
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 70,-
Hersteller: Sir-Tech/Infogrames
Veröffentlichung: Dezember 2000
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren

» Taktik, Story, Charakterentwicklung: So spannend kann rundenbasierte Strategie sein. «



Spielanteile
 Action
 Rätsel
 Strategie
 Zufall
 Wirtschaft

Genre: Strategie
Testversion: Goldmaster
Steuerung: Sehr gut
Feedback: —
Grafik: 69%
Sound: 78%
Mehrspieler: —
Einzelspieler: —

85%

POLIZEI jagt Autobahn Raser

NiX

wie weg!

Das abgefahrne PC-Spiel ab 27.11.00 im Handel

- Der beste Autobahn Raser aller Zeiten
- Genial – Realistischer Crash-Modus läßt Karosserien zerfallen
- Ohne Regeln über Originalstraßen heizen
- Noch bessere Fahrphysik & 3D-Engine
- Spannende Charaktere & Figuren
- Neue Strecken mit abgefahrenem Raser-Spaß am PC:
Bodensee-Region, Wien, Hamburger Hafen, Flughafen Frankfurt,
Berlin, Amsterdam, Scheveninger Strand & Rotterdam
- Jetzt mit der deutschen Originalstimme von Clint Eastwood



Bierus-Pantl ausgespielt. Einen derart guten Autobahn Raser gab es noch nie! Die Fans rechnen der beiden Erzrivalen „Der Schatten“ & Super-Cop „Krüger“ ab – denn die Polizei schlägt zurück! DAVILEX hält, dem aktuellen Trend entsprechend, die Spieler in die 70er Jahre zurück und fast alle von der Fangemeinde gewünschten Änderungen des heute wieder angebau- Autobahn Raser 3.0 macht einfach Spaß!

DAVILEX


Inf hotline 089/85795-181



Willkommen im Naturschutzgebiet.

Endlich hat die Ruhe ein Ende. Mit dem Brüllschrei eines 8-Zylinder Hubraumriesens bringst Du wieder Leben in den Wald. Bleifuss Offroad bietet echtes Offroad-Fahrgefühl bis ins kleinste Detail, mit lizenzierten Fahrzeugen und realistischer Fahrphysik bei unterschiedlichsten Wetterbedingungen. Spaßbremse und Samstagswascher nehmen euch in Acht - hier geht es wild und dreckig zu!

BLEIFUSS OFFROAD

 TOYOTA

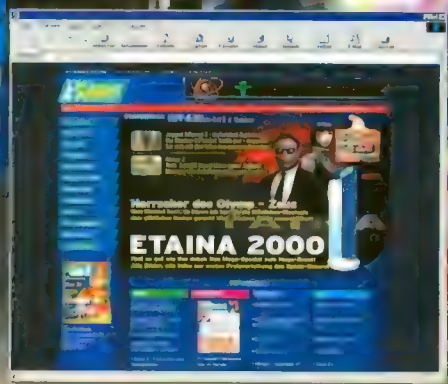


Mercedes-Benz

CHANG 42 CLEVER'S







pcgames.de

Jetzt **neu!**

Jetzt **online!**

Jetzt **checken!**

www.pcgames.de - prall wie das Mag, schnell wie das Web

Fakten

MONKEY ISLAND 4

- 3D-Charaktere vor 2D-Renderhintergründen
- Viele bekannte Charaktere
- Drei Akte
- Hervorragender Soundtrack
- Hervorragende Lokalisierung
- Tastatur/Gamepad Steuerung wie in *Grim Fandango*

Fakten

SIMON 3D

- Neue 3D-Engine
- Schwarzhumorige Story
- Ca. 60 Charaktere
- Wiedersehen mit Sumpfling & Co.
- Witzige Dialoge
- Tastatur/Gamepad-Steuerung
- Mehrere Lösungswege
- Aufwendige Lokalisierung

TRADITIONS- BRUCH?

Was könnten ein Möch-
tegern-Pirat und ein
vorlauter Nachwuchs-
Zauberer gemeinsam
haben? Beide sind un-
verbesserliche Maulhel-
den und haben bereits
eine ganze Reihe von
aberwitzigen PC-Aben-
teuern hinter sich.

Beide feiern nun fast
zeitgleich nach längerer
Pause ihr Comeback



Guybrush Threepwood (links) ist der (Maul-)held in LucasArts' *Flucht von Monkey Island*. Simon the Sorcerer (rechts) zaubert für *Monkey Island 2* und ist nie um eine freche Antwort verlegen.

Rundungen?



Der eckige Pfirsich am Baum ist die verbotene Frucht, die Simon überraschenderweise wieder ins Leben zurückholt.



In den feinen Renderhintergründen wirken die dreidimensionalen Monkey-Island-Charaktere oft reichlich kantig.

Monkey Island-Held Guybrush Threepwood und Simon the Sorcerer gehören zweifellos zu den bekanntesten digitalen Persönlichkeiten, die jemals ein Computerspiel bevölkert haben. Beide sind echte Adventure-Pioniere und hatten ihre Debuts auf den Monitoren bereits zu Anfang der 90er-Jahre. Nun sticht Guybrush zu seinem vierten Abenteuer in See und Simon zaubert zum dritten Mal einen Schwall an frechen Sprüchen aus seinem losen Mundwerk. In beiden Programmen wagen die Entwickler nun erstmals den Schritt in die Dreidimensionalität – auf der *Flucht von Monkey Island* etwas zaghafter, bei *Simon* ohne Rücksicht auf Verluste.

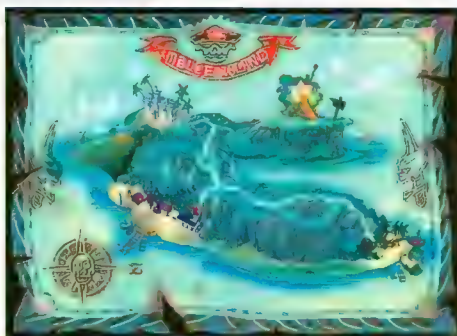
Dimensions-Toren

In der Optik unterscheiden sich *Flucht von Monkey Island* und

Simon 3D drastisch. *Monkey Island* setzt weiterhin auf den fast disneyhaft anmutenden Cartoon-Stil, der bereits den dritten Teil der Serie prägte. Nach wie vor spielt sich das Geschehen dort vor zweidimensionalen, gemalten Hintergründen ab; im Unterschied zum Vorgänger agieren in der *Flucht von Monkey Island* jedoch dreidimensionale Polygon-Charaktere. *Grim Fandango* scheint bei LucasArts Schule gemacht zu haben – ob es den Spielspaß steigert, sei dahingestellt.

Simon the Sorcerer 3D vollzieht den Schritt in die räumliche Tiefe wesentlich radikaler: Hier gewinnen nicht nur die Akteure an Plastizität, auch die gesamte Spielwelt ist dreidimensional, was fürs Gameplay wesentlich weitreichendere Konsequenzen hat als in *Flucht von Monkey Island*. Der

Heldenwanderung



Oben: Längere Wege zwischen den Örtlichkeiten legt man in Monkey Island 4 bequem und schnell auf der Karte zurück.

Links: Simon unterwegs in der großen weiten Welt – der Zauberer muss sich die Hacken wund laufen, bevor er ein Rätsel lösen kann.

gesamte Simon-Stil ändert sich damit völlig – und zwar nicht unbedingt zu seinem Vorteil. Die Entwickler entschieden sich für kräftige, zuweilen fast schon brutale Farbkontraste und klobige, holzschnittartige Formen. Man fühlt sich an ein Marionettentheater erinnert, in dem steifgliedrige Holzpup-

pen die Darsteller sind. Wohlmeinende mögen argumentieren, diese grobe, kantige Optik sei gewollt und würde dem Spiel einen ganz eigenen Charme verleihen. Die Mehrheit der Spieler sieht es sicherlich eher so: Grafisch wirkt Simon 3D unfertig und dilettantisch; das Spiel nützt die technischen Möglichkeiten moderner 3D-Engines bei weitem nicht aus. Nicht einmal einen Schattenwurf hielten die Entwickler bei den Spielfiguren für nötig, während auf der anderen Seite mit den ach so beeindruckenden Lens-Flare-Effekten nicht gegeizt wird.

Hör-Eindrücke

Mag Flucht von Monkey Island optisch auch etwas unspektakulär und bieder wirken, so kann der Soundtrack auf der ganzen Linie überzeugen. Die vielseitige, karibisch angehauchte Orchestermusik knüpft wieder direkt an Monkey Island 3 an und präsentiert sich in hervorragender Klangqualität. Die Schauspieler der Sprachausgabe geben dazu ihr Bestes, um den Charakteren zu einem eigenständigen Profil zu verhelfen. Anders sieht es bei Simon 3D aus: Zwar sprüht auch hier die Sprachausgabe der getesteten englischen Version vor Witz und typisch britischem Charme,

aber musikalisch hat der junge Zauberer wesentlich weniger zu bieten. Der Soundtrack ist einförmiger und weckt stellenweise (gewollte?) Erinnerungen an das Midi-Gequäke in Spielen aus den frühen 90ern.

Verhaktes Vergnügen

Beide Programme verzichten auf die sonst bei Adventures verbreitete Point&Click-Maussteuerung und beschränken sich auf Tastatur beziehungsweise Gamepad. Einmal mehr scheint Grim Fandango Pate gestanden zu haben, obwohl die Steuerung in diesem Spiel seinerzeit auch schon auf reichlich Kritik gestoßen war. Mit den Cursortasten

Vergleich

Zumindest in technischer Hinsicht sind Flucht von Monkey Island und Simon 3D von Grim Fandango beeinflusst, dessen feinsinnigem Humor und dessen großartiger Story beide Programme aber nur wenig entgegensetzen können. Immerhin: Flucht von Monkey Island erweist sich als komplexer und vielseitiger als The Curse. Simon 3D hingegen ist gegenüber seinem Vorgänger ein deutlicher Gameplay-Schritt zurück. Der Wechsel in die Dreidimensionalität tat dem jungen Zauberer nicht gut.

Grim Fandango (abgewertet)	85%
Flucht von Monkey Island	80%
The Curse of Monkey Island (abgewertet)	82%
Simon the Sorcerer 2	70%
Simon the Sorcerer 3D	58%

Mitten ins Ziel



Vor dem Zwerge-Schießwettbewerb muss sich Simon erst einmal einen Gnom besorgen.



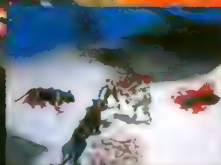
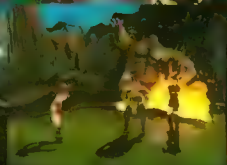
Es wäre schon wunderbar, wenn man in Monkey Island beim Dartspiel wirklich die Zielscheibe treffen musste. Aber keine Angst: Ihr Monitor nimmt dabei keinen Schaden.

Evil Islands

CURSE OF THE LOST SOUL

In einer Welt bevölkert von grausamen Monstern und heimtückischen Zauberern, in der Schwert und Magie das einzige Gesetz sind, wird es dem Bösen stets gelingen, Deinen Pfad zu kreuzen. Meistere den kalten Stahl und die hohe Kunst der Magie. Sei Krieger und Diplomat.

- Die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel
- Drei Inseln mit einzigartigen Bewohnern, Kulturen, Monstern und klimatischen Bedingungen
- 3D-Oberfläche mit realen Wetterbedingungen und Nacht- / Tagwechseln
- Veränderungen von Ausrüstung, Gesundheit und Eigenschaften sind im Spiel an den Figuren zu erkennen
- Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche können nach dem Baukastenprinzip selbst erschaffen werden
- Bewegungsarten: Gehen, Laufen, Kriechen und Schleichen
- 80 Missionen mit bis zu 100 Stunden Spielspaß
- Internet- und LAN-Multiplayer



„Ersteindruck: Sehr gut“
[PC Games 8/00]

www.evil-islands.com • www.fishtank-interactive.com • www.nival.com

„Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel“
[PC Player 8/00]

„...taktische Möglichkeiten ohne Ende“
[PC Joker 8/00]



Lizenzierung von Nival GmbH



Herbert Aichinger

Lang ist's her, da war ich glühender Verehrer sowohl der Monkey-Island-Reihe als auch von Simon the Sorcerer. Komisch, aber die alte Begeisterung mag sich bei keinem der beiden aktuellen Adventures einstellen. Flucht von Monkey Island ist zwar kurzweilig und unterhaltsam und Simon 3D fährt sogar Wortwitz-Geschütze von Monty-Python-Kaliber auf, aber es fehlt doch das gewisse Etwas. Besonders Simon leidet enorm unter der mühseligen Steuerung und beide Spiele kleben auch inhaltlich zu sehr an den Vorgaben ihrer jeweiligen Vorgänger. Klar gehört zu Monkey Island ein Beleidigungs-Duell, aber wenn der größere Teil der Witze nur Varianten von Varianten alter Späße sind, ist mir das zu wenig. Wollen Sie sich eines der beiden Adventures zu Weihnachten schenken, kann die Empfehlung angesichts der massiven Gameplay-Schwächen von Simon 3D nur Flucht von Monkey Island lauten.

und einer Hand voll Aktionstasten haben Sie Ihre Charaktere leidlich im Griff. Als intuitiv kann man das System trotzdem nicht bezeichnen und reichlich hakelig ist es sowohl in Flucht von Monkey Island als auch in Simon 3D: Immer wieder bleibt

Hindernislauf



Simon hängt am Baum fest und ist nicht mehr freizukriegen. Da hilft nur das umständliche Laden des letzten Spielstandes.



Manche Örtlichkeiten in Monkey Island 4 stellen die reinsten Hindernisparcours dar: Geradeauslaufen geht nicht, stattdessen ist Hängenbleiben an der Tagesordnung.

man an irgendwelchen Ecken hängen, in Simon manchmal sogar so, dass außer dem Laden des letzten Spielstandes gar nichts mehr geht. Doch auch positive Aspekte der Steuerung wurden aus Grim Fandango übernommen: Passieren die Charaktere einen manipulierbaren Gegenstand, neigen sie den Kopf in dessen Richtung – man übersieht also so leicht keine wichtigen Spielbestandteile.

Während die Menüführung in Monkey Island trotz Tastatursteuerung z. B. mit einem Tomb Raider-ähnlichen Inventar gut gelöst ist, wird bei Simon allein schon das Speichern eines Spielstandes zum Ärgernis: umständlicher und langwieriger hätte man das System wohl nicht mehr gestalten können.

Gelächter garantiert?

Die meisten Spieler werden sich Flucht von Monkey Island oder Simon the Sorcerer 3D wohl vor allem wegen des abgefahrenen Humors kaufen, den sie von den Vorgängerprogrammen noch in guter Erinnerung haben. Anleihen bei früheren Monkey Island- und Simon-Spielen sind demnach ein Muss bei den aktuellen Titeln und tatsächlich auch reichlich vorhanden. Gerade Monkey Island lebt zu einem Großteil von Anspielungen auf alte Affeninselscherze und vernachlässigt dabei vielleicht ein wenig zu sehr die Einbringung echter neuer Ideen. Simon 3D setzt wie seine beiden Vorgänger stark auf typisch britischen Wortwitz und

nimmt damit Gott und die Welt von Star Wars bis hin zu Tomb Raider auf die Schippe.

Während Monkey Island trotz 3D-Grafik nach wie vor „traditionelles“ Adventure-Gameplay bietet, spielt sich der dritte Teil von Simon the Sorcerer eher wie ein 3D-Action-Adventure ohne Action. Die umfangreiche Spielwelt zwingt den Helden beim Lösen der Puzzles zu unverhältnismäßig langen Fußmärschen, die beim Spieler im besten Fall nur ein großes Gähnen auslösen. Neben der unansehnlichen Grafik ist dies einer der größten Mängel von Simon 3D, der selbst die Lösung des witzigsten Rätsels zur Qual werden lassen kann.

Herbert Aichinger

Monkey Island 4

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win9x
Simvol: P11 333, 64 MB RAM
Grafik: Direct3D
Sound/Musik: DirectSound
Eingabegeräte: Tastatur, Gamepad
Spielerzahl: 1
CD/HB: Ca. 1.200 MB/200 MB
Internet: www.lucasarts.com
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 80,-
Hersteller: LucasArts/EA
Veröffentlichung: Erhältlich
USK-Altersfreigabe: Ohne Beschränkung



Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre: Adventure
Testversion: Dt. Verkaufsversion
Steuerung: Befriedigend
Feedback: –
Grafik: 75%
Sound: 85%
Mehrspieler: –
Einzelspieler: –

83%

» Traditionelle Affeninsel-Story ohne große Überraschungen. «

Simon 3D

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win9x
Simvol: P 233, 64 MB RAM
Grafik: Direct3D
Sound/Musik: DirectSound
Eingabegeräte: Tastatur
Spielerzahl: 1
CD/HB: Ca. 1.200 MB/500 MB
Internet: www.simon3d.com
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 80,-
Hersteller: Headfirst/Nasbro
Veröffentlichung: Erhältlich
USK-Altersfreigabe: Ab 6 Jahren



Spielanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Aus der Zauber- schlimme Designschwächen geben Simon den Rest. «

Genre: Adventure
Testversion: Engl. Beta
Steuerung: Ausreichend
Feedback: –
Grafik: 32%
Sound: 59%
Mehrspieler: –
Einzelspieler: –

58%

Monsterjagd im Münchner Hofbräuhaus!

PC-Spiel
KAUFEN!

DAVILEX

+++ Wichtiges +++

+++++ Schauplätze +++++

Hamburg: Speicherstadt, Rathaus - **Berlin:** S-Bahnhof unter den Linden, Brandenburger Tor, Reichstag/Plenarsaal - **München:** Hofbräuhaus, Rathaus - **Frankfurt:** Römerberg - **Köln:** Alter Markt, Kölner Dom, Wallraf-Richartz Museum

+++++ Verkaufspreis +++++

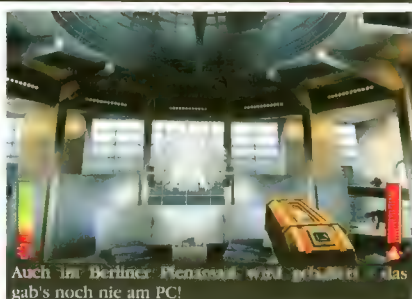
DM 69,95 unverbindliche Preisempfehlung

+++++ Bestellhotline +++++

Tel.: 089 - 857 95 181

www.davilex.de

Deutschland - Schreckliche Szenen spielen sich ab! Außerirdische Monster belagern die bekanntesten Gebäude in ganz Deutschland und wollen die Herrschaft übernehmen. Die Großstädte Köln, München, Hamburg, Berlin und Frankfurt sind bereits in ihrer Hand. Wer soll uns retten? - Jetzt gibt's den abgefahrenen Fun-Shooter in den Originalschauplätzen Deutschlands im Handel! "Invasion Deutschland" - von DAVILEX.

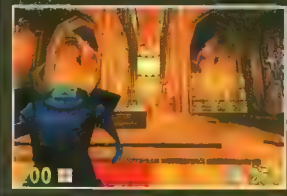


Auch im Berliner Plenarsaal wird gekämpft - das gab's noch nie am PC!

Invasion in Deutschland

Mein Gott! Kölner Dom besetzt

Köln - Nicht einmal vor dem Kölner Dom machen die Monster halt. Auch andere Gebäude der Kölner Innenstadt sind in ihrer Gewalt. Doch noch ist nichts verloren! Retten Sie Deutschland vor der großen Invasion!



Spannende Ballerei in Originalgebäuden Deutschlands

Geniale Spiel-Idee! Gah es so noch nie in Deutschland!

15 spannende Levels in Berlin, Hamburg, München, Frankfurt & Köln

Für DAVILEX das PC-Spiel des Jahres 2000!

Viele knifflige Rätsel in packenden Abenteuern zu lösen

Mega-Action und stundenlanger Spielspaß

Der abgefahrenste Fun-Shooter des Jahres (USK 12 Jahre)



Zauberlehrling in Nöten

Viele von uns würden eine magische und handwerkliche Begabung nicht gerade als Nachteil ansehen. Für Melvin, den jungen Technomage, entwickeln sich diese Fähigkeiten jedoch zunächst zu einem Albtraum.

Als Sohn einer magiebegabten Dreamerin und eines handwerklich talentierten Steamer hat Melvin einen wahrlich schlechten Stand. Seit jeher ist diese Art Verbindung bei beiden Kulturen verpönt und untersagt. Als plötzlich grausige Geschöpfe aus den Erdrücken steigen und sämtliche Bewohner angreifen, suchen und finden die beiden Rassen einen Schuldigen: Melvin, der kurz darauf aus dem Dorf gejagt wird.

Weltreise

Sie schlüpfen in die Rolle des Handwerkszaubers. In acht Welten, die Ihnen jeweils über 20 Regionen bescheren, lösen Sie Rätsel, erledigen allerlei Aufgaben und bekämpfen Unholde. Um in die jeweils folgende Welt zu gelangen, müssen Sie zudem einem Endgegner das



Lebenslicht auspusten. Lustige Zwischenspiele, etwa das Käferrennen, bereichern zwar das putzige 3D-Action-Adventure, lenken jedoch nicht von den massiven Schwächen ab, die es birgt. So werden Gegenstände wie Bäume und Wände nicht wie gewohnt transparent, sondern versperren Ihnen komplett die Sicht. Ein großes Manko, wenn Sie mit einer Auflösung von nur 640 x 480 Pixeln durch das Spiel tapen. Die Steuerung ist gut gelungen, wirkt jedoch etwas unausgewogen bei nervigen Hüpfeinlagen, die Sie am laufenden Band absolvieren. Ebenfalls ärgerlich ist die übertrieben bunte und oftmals fehlerhafte Grafik: Die Umgebung ist in Kacheln unterteilt, die sich aufgrund unsauberer Programmierung sofort erkennen lassen und vereinzelt mit einer höheren Farbnuance versehen sind. Die Zwischensequenzen und Lichteffekte sind im Gegensatz dazu beeindruckend und machen einen Großteil der Motivation aus. Lassen Sie Melvin also gehörig zaubern!

Tanja Bünke



Denksport: Die Rätsel sind für eingefleischte Abenteurer zu einfach gehalten und lassen sich bereits nach wenigen Sekunden lösen.

Technomage

Mindestens:	P II 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P III 500 MHz, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	EAX, DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spieldauer:	1 pro CD
CD/HD:	679 MB/350 MB
Internet:	www.technomage.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 80 DM
Hersteller:	Surfliners/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

» Ziemlich putzig und vor allem ziemlich bunt. Bei Technomage wurde tief in den Farbtopf gegriffen. «



Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
Feedback:	Vorhanden
Grafik:	64%
Sound:	67%
Mehrspieler:	—
Einzelspieler:	—

71%



Tanja Bünke

Als absoluter Wild-Arms-Anhänger hatte ich mich auf Technomage natürlich gefreut und wurde in Bezug auf Spielspaß auch nicht enttäuscht, trotz einiger Fehler in der Programmierung. Die Grafik jedoch bereitete mir Pupillenqualen: Kitschig aussehende Helden und kunterbunte Grafik gefallen halt nicht jeder Frau.

Schäferstündchen

Denken Sie auch, Schafe hüten sei die leichteste Sache der Welt? Einfach den Tieren beim Grasens zusehen und diese am Ende des Tages zurück ins Gehege führen, meinen Sie. Wenn Sie sich da mal nicht irren ...

Erinnern Sie sich noch an *Lemmings*? Mit einem ähnlichen Spielprinzip wartet *Empires Sheep* auf. Zwar müssen Sie diesmal keine suizidgefährdeten kanadischen Wühlmäuse vor ihrer Todeslust bewahren, dafür aber eine Herde von äußerst damlichen Schafen durch die Gegend hetzen. Sie können sich also schon einmal sicher sein, dass Sie auch dieses Mal nicht vor Wutanfällen und nervösen Zuckungen verschont bleiben.

Weltenbummler

Als einer von vier Super-Hirten, den Sie wahlweise mit Maus, Tastatur oder Joystick steuern, versuchen Sie in sieben Welten à vier Levels die kuscheligen Tierchen sicher durch die Gegend zu scheuchen. Leichter



Irgendwie niedlich: Neben den Hirten und den Schafen wurde auch die Umgebung in einer kunterbunten Grafik gehalten.

gesagt als getan: Ihre Wollknauel lassen sich ziemlich schnell erschrecken und laufen in Panik einfach in einen Häcksler, der sie augenblicklich zu Hackfleisch umformt. Bei den immensen Gefahrenquellen wie Kornfeld-Haien und Mahdreschern ist es also ratsam, ein wachsames Auge zu haben, da eine vorgegebene Anzahl von Schafen in einer bestimmten Zeit ihr Ziel erreichen muss. Darüber hinaus haben Sie es hier nicht mit nur einer Rasse zu tun, sondern gleich mit vier, die vom rockigen Langhaarschaf bis zum gemütlich Lammwollschaf reichen und jeweils ihre Stärken und Schwächen haben. Das neogenetische Schaf ist beispielsweise ein absolutes Rennschaf, während das gemütliche Lammwollschaf eher träge den Todesparcours beschreitet, dafür aber seltener dahinscheidet. Aufgrund des beigefügten Tutorials werden Sie jedoch schnell die Fähigkeiten Ihrer liebenswerten Schutzobjekte herausfinden. Wir wünschen angenehme Schafshatz.

Tanja Bunko



Bei Sheep werden Sie mit Ihren Schafen oftmals an zeitlich völlig unterschiedliche Orte gelangen, wie hier die Steinzeit.

Kommentar



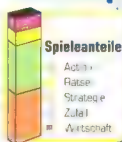
Tanja Bunko

Obwohl Sheep eine Menge Spaß bringt, erreicht

es bei weitem nicht den Suchtfaktor von *Lemmings*. Manche Levels sind unübersichtlich, extrem schwer und gelingen erst nach etlichen Anläufen. Der fehlende Mehrspielermodus, der bei der PlayStation-Version enthalten ist, hätte dem Ganzen sicherlich einige Pluspunkte gebracht.

Sheep

Mindestwv:	P 166 MHz, 32 MB RAM
Sinnvoll:	P 200 MHz, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spieldat:	1 pro CD
CD/HB:	518 MB/6-426 MB
Internet:	www.saveoursheep.com/
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Caprine/KochMedia
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ohne



Genre:	Strategie
Testversion:	November
Steuerung:	befriedigend
Feedback:	—
Grafik:	69%
Sound:	69%
Mehrspieler:	—
Einzelspieler:	—

» Sicher nichts für ernsthafte Strategen, aber für Leute mit Hang zum schwarzen Humor eine nette Abwechslung. «

76%

The Final Curse



Die *Final Curse* steht mit seinen pseudo-dreidimensionalen Räumen und ruckartigen Kamerafahrten in der Tradition von *Myst*. Wieder mal werden Tempelritter bemüht, um mit Artefakten die Apokalypse heraufzubeschwören. Als Agentin durchstreifen Sie den Pariser Louvre und versuchen, den Weltuntergang zu verhindern. Dabei reisen Sie durch vier Zeitzonen und lösen Rätsel, mit denen auch Adventure-Einsteiger gut zurechtkommen dürfen. **ha**

Mindestanw. P166, 32 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Microcristo/Novas
Preis: ca. 49 Stk.
Genre: Adventure
Grafik: 71% **Sound:** 75%
Mehrspieler: — **Einsteiger:** 50%

Dracula 2



Dracula Resurrection hat der transsylvanische Graf anscheinend heil überstanden, und so muss Jonathan Harker in einem zweiten Abenteuer einen erneuten Anlauf machen, um seine geliebte Mina aus dem Bann des blassen Blutsaugers zu befreien. *Dracula 2* ist einer jener typischen französischen *Myst*-Abkömmlinge mit feiner Rendergrafik, Rundumblick und einfachen Rätseln. Das Gruselstück wendet sich vor allem an Einsteiger und Gelegenheitsspieler. **ha**

Mindestanw. P166, 32 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Inter-/Novas
Preis: ca. 49 Stk.
Genre: Adventure
Grafik: 75% **Sound:** 70%
Mehrspieler: — **Einsteiger:** 59%

Aladdin Nasiras Rache



Nasira entführt Jasmin und den Sultan, schwingt sich selbst auf den Herrscherthron und lässt Aladdin steckbrieflich suchen. Als Aladdin müssen Sie mit Djinnis Hilfe zahllose Hindernisse überwinden, Münzen einsammeln und Gegner besiegen. Die Steuerung ist intuitiv, aber leider doch so komplex, dass Kinder überfordert sein könnten. Hauptmanko ist die mangelhafte Grafik. Außerdem vermisten häufige Abstürze während unseres Tests den Spielspaß. **ag**

Mindestanw. P200, 64 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Disney/Infogrames
Preis: ca. 49 Stk.
Genre: Action
Grafik: 26% **Sound:** 74%
Mehrspieler: — **Einsteiger:** 37%

El Dorado



Zwei tollpatschige Spanier suchen den Weg zu Ruhm und Reichtum und geraten beim Würfelspiel an eine Karte der Gold-Stadt El Dorado. Als blinde Passagiere schmuggeln sie sich nach Südamerika und machen dort nach vielen Rückschlägen ihr Glück. *El Dorado* ist ein nettes Cartoon-Adventure und das perfekte Geschenk für Kinder: Die Atmosphäre des gleichnamigen Zeichentrickfilms wird gut eingefangen und die Rätsel sind nicht zu schwer. **ha**

Mindestanw. P1123, 64 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Revolution/Soft
Preis: ca. 49 Stk.
Genre: Adventure
Grafik: 70% **Sound:** 74%
Mehrspieler: — **Einsteiger:** 70%

Jetzt zuschlagen:

50% Preisersparnis:

Testen Sie zwei Ausgaben von PC Action zum Preis von einer.

Einfach anrufen: 01805/35 93 06

0,24 DM/Min.



PC Action – hart, aber gerecht

Fakten

Colin McRae 2.0

- 2 Spielmodi
- 82 Strecken
- 13 Original-Rallywagen
- Tuningoptionen gut
- Schadensmodell gut

Fakten

Pro Rally 2001

- 4 Spielmodi
- 32 Strecken
- 15 Original-Rallywagen
- Tuningoptionen gut
- Schadensmodell sehr gut

Colin McRae's Toyota Corolla (oben) gegen Pro Rally's Peugeot 206.

Wettfahrt der Giganten



Packender Zweikampf um die Pole-Position bei den Rennspielen: Hat Altmeister Colin McRae erneut die Nase vorn oder gelingt es Ubi Softs Pro Rally 2001, auf Platz 1 zu driften? Die Antwort erfahren Sie in unserem Vergleichstest.

Die Spielmodi

Wie schon beim ersten Teil stehen in **Colin McRae 2.0** ein Arcade- und ein simulationslastiger und extrem realistischer Rallye-Modus zur Wahl. Bei Ersterem dürfen Sie mit maximal fünf Kontrahenten direkt auf einer Rennstrecke Ihrer Wahl antreten

und um die besten Platzierungen fahren, wohingegen Sie im Rallye-Modus mit Ihrem Co-Piloten die anspruchsvollen Etappen meistern müssen. Insgesamt gibt es acht Rallyes in ebenso vielen verschiedenen Ländern.

Pro Rally 2001 setzt den positiven Trend des letztjährigen Ablegers konsequent fort. Die sinnvolle Fahrschule, einer der vier Spielmodi, verhilft nun auch Rennspiel-Laien zu raschen Erfolgserlebnissen. Beim Zeitfahren kämpfen Sie auf den einzelnen Etappen gegen die Uhr und im Arcade-Modus fahren Sie nicht wie beim Konkurrenten **Colin McRae** gegen eine Hand voll anderer Rallye-Cracks, sondern gegen verschiedene Ghost-Fahrer, die es einzuholen gilt – spaßige Sache, Sahnestück ist der Meisterschafts-Modus mit seinen 24, in einzelne Etappen unterteilten, Rennstrecken.

Realismus

Das Streckendesign von **Colin McRae 2.0** stellt hohe Ansprüche an den Fahrer und sein mittels umfangreicher Tuningoptionen aufmotzbares Fahrzeug, erinnert aber noch immer ein wenig an den grafisch altbackenen Vorgänger mit seinen tapetenähnlichen Stre-

ckenbegrenzungen. Die Fahrphysik zählt mit Abstand zum Realistischsten, was das Genre zu bieten hat, kommt aber nicht ganz an das superbe Fahrgefühl von **Pro Rally 2001** heran. Egal, ob auf verschneiten Pisten, sandigen Wüstenstrecken oder schlammigen und verregneten Bergpässen:



Colin McRae 2.0 bietet die schönsten Wagenmodelle, dafür hat **Pro Rally 2001** die bessere Landschaftsgrafik.



Christian Sauerteig

Selten ging es so eng an der Spitze zu, denn hier duellierten sich zwei wirklich hervorragende Spiele. Doch im direkten Vergleich muss sich Altkönig Colin McRae mit dem zweiten Platz begnügen. Aufgrund der besseren Grafik und der feineren Fahrphysik mit ihrem detaillierteren Fahrzeugmodell konnte Pro Rally 2001 auf der Zielgeraden noch vorbeiziehen. Doch egal, welches Spiel man sich nun gönnt, ein großartiges Spielerlebnis mit herrlicher Grafik, nahezu perfekter Steuerung und grandioser Fahrphysik versprechen beide Titel.

Die Boliden steuern sich jedes Mal anders. Wer tumb Vollgas fährt, kommt garantiert nicht weit. Das an sich gute Fahrmittel hingegen ist nicht ganz so revolutionär, da die fahrerischen Unterschiede zwischen den einzelnen Wagen viel zu gering sind. Die Steuerung geht gottlob butterweich und schön realistisch von der Hand, wobei die Wagen auf verschneiten Arealen etwas zu schnell ins Rutschen geraten.

Pro Rally 2001 simuliert das Rennerlebnis nahezu perfekt und einen Tick besser als CMR 2.0, das zwar auf den ersten Blick mehr Strecken als Pro Rally 2001 bietet, Letzteres kon-

tert dafür mit längeren und anspruchsvolleren Etappen. Die Streckenführung stellt garantiert jeden Rallye-Experten vor eine echte Herausforderung und sorgt außerdem dank der grenzenlosen Weitsicht für ein ganz anderes Fahrgefühl: Auch abseits der Strecke kann gefahren werden. Polygon-Wald-Tapeten sucht man vergebens. Wittertechnisch trumpft PR 2001 genau wie CMR 2.0 ganz groß auf, auch die Fahrphysik ist genauso gut. Das Fahrmittel hingegen ist um einiges besser geraten. Die 15 Rallye-Wagen, die in drei unterschiedliche Rennklassen unterteilt worden sind, steuern sich sehr viel differenzierter. Colin McRae 2.0 bietet zwar minimal bessere Tuningoptionen, diesen Missetand gleicht Pro Rally 2001 aber mit einem noch realistischeren Schadensmodell wieder aus.

Grafik und Sound

Colin McRae 2.0 bietet zwar keine so schöne Landschaftsgrafik wie Pro Rally 2001, dafür sind die Modelle der einzelnen Autos im wahrsten Sinne des Wortes eine Gänzeleistung. Zahlreiche Licht- und Spiegeleffekte sorgen für Begeisterung, was aber nicht vollends über die leicht veraltete und im Vergleich zu Pro Rally 2001 etwas schlechtere Landschafts- und Streckengrafik hinwegtröstet. Der Motorsound klingt nahezu echt,



Die grenzenlose Landschaftsgrafik von Pro Rally 2001 ist mehr als beeindruckend. Schön: Der aufwirbelnde Staub.

allerdings tönen auch alle Fahrzeuge so ziemlich gleich. Die Anweisungen des Co-Piloten sind verständlich und hilfreich. Dennoch wird derjenige, der dessen Hinweisen blind folgt, irgendwann im Graben landen.

Wow! Der Preis für die wohl atemberaubendste Grafik im Rallye-Genre geht ganz klar an Pro Rally 2001. Zwar ist das gute Wagen-Modell optisch einen Tick schlechter als das von CMR 2.0. Die schönen Staub-, Wasser- und Lichteffekte der Grafik-Engine machen diesen Nachteil jedoch mehr als wett. Absolut lecker ist jedoch die wunderschöne Landschaftsgrafik mit ihrer unglaublichen Weitsicht. Die endlosen und befahrbaren Weiten sind mit animierten Flüssen und Seen, historischen Bauwerken und schönen Dschungelwäldern verziert

und laden förmlich zum Sighting ein, wenn da nicht die tickende Uhr am Bildschirmrand wäre ...

Christian Sauerteig



Die enge Streckenführung sorgt des öfteren für ungewollte Crashes.



Auch bei Nacht muss bei Pro Rally 2001 gefahren werden. Die Zuschauer freut's.

Colin McRae 2.0

Mindestens:	PII 350, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Testatur, Joystick, Lenkrad
Speicherplatz:	1-4 PC, 8 LAN/Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	486 MB/145-665 MB
Internet:	http://www.codemasters.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Codemasters
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschr.



Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta von Nov.
Steuerung:	Sehr gut
Feedback:	Gut
Grafik:	82%
Sound:	83%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	

85%

» Ein beinahe perfektes Rallye-Spiel, wenn da nicht auch noch Pro Rally 2001 wäre. «

Pro Rally 2001

Mindestens:	PII 300, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Testatur, Joystick, Lenkrad
Speicherplatz:	1-2 PC, 8 LAN/Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	520 MB/475 MB
Internet:	http://www.prorally2001.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Libi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschr.



» Die neue Genre-Referenz! Schöner Grafik und bessere Fahrphysik sichern die Rallye-Meisterschaft. «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Pre-Master u. Nov.
Steuerung:	Sehr gut
Feedback:	Gut
Grafik:	87%
Sound:	84%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	

87%

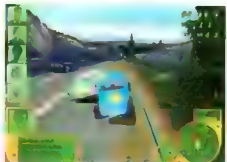
Sprint Cars



Der Nachfolger von *Dirt Track Racing* lässt Sie mit fast 300 km/h in so genannten „Sprint-Cars“ über die echten und eintönigen Ovalkurse der „World of Outlaws“-Rennserie brettern, die wohl nur Zuschauern des Eurosport-Nachtprogramms ein Begriff sein dürfte. Wie der Vorgänger bietet auch *Dirt Track Racing: Sprint Cars* einen unterhaltsamen Karrieremodus, ärgerlicher Weise aber auch dieselbe, leicht veraltete Grafik-Engine.

Mindestans:	P233, 32 MB RAM, 30-Karte Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Reticus/Tabat
Preis:	Ca. 49,90,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	63% Sound: 66%
Mehrspieler:	66% Einzelspieler: 64%

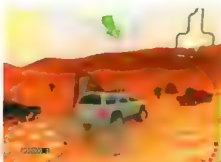
Autobahn Raser 3



Heute schon geblitzt worden? Auch beim dritten Streich der *Autobahn Raser*-Serie dürfen Sie auf deutschen Schnellstraßen (München-Wien, Bodensee-Region) und Städten (Hamburger Hafen, Frankfurter Flughafen) das Gaspedal nach Herzenslust durchtreten. Die Raserei wirkt optisch dürrig, ist fehlerhaft in Szene gesetzt und die unpräzise Steuerung sorgt für reichlich Frust. Highlight: Der mit Clint Eastwoods Synchronstimme sabbelnde Oberbulle.

Mindestans:	P233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Devlin
Preis:	Ca. 49,90,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	57% Sound: 61%
Mehrspieler:	49% Einzelspieler: 49%

4 x 4 Evolution



Mit 30 klassischen Offroad-Fahrzeugen dürfen Sie über 15 nett designte Strecken kacheln. Wem das auf Dauer zu langweilig ist, der kann sein Glück auch im Karrieremodus versuchen und um Preisgelder fahren, mit denen sich Ihr Wagen merklich tunen lässt. Optisch fährt der Offroad-Raser vorne mit. Das nicht allzu realistische Fahrverhalten und die teils unpräzise Steuerung verhindern jedoch eine höhere Wertung. Für Fans allemal interessant.

Mindestans:	P250 MB, 32 MB RAM, 30-Karte Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Terminal Reality/Tabat
Preis:	Ca. 49,90,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	78% Sound: 69%
Mehrspieler:	72% Einzelspieler: 69%

Dirt Track Racing



Nach einem Jahr hat es die Sandbahnrennen-Simulation endlich über den großen Teich nach Deutschland geschafft. In dieser speziellen „Europa-Edition“ dürfen Sie mit den 800-PS-starken Stock-Cars auf 30 wenig abwechslungsreichen europäischen Rennparcours Gas geben. Herzstück des Spiels ist der Karrieremodus, bei dem Sie um Preisgelder, neue Autos und Tuning-Optionen fahren. Ärgerlich: Die etwas altbackene Grafik.

Mindestans:	P233, 32 MB RAM, 30-Karte Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Reticus/Tabat
Preis:	Ca. 49,90,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	62% Sound: 66%
Mehrspieler:	65% Einzelspieler: 63%

Links LS 2001



Ein gelungenes Comeback feiert die alte und neue Referenz des digitalen Golfsports. Beschwerten sich die Fans bei den beiden Vorgängern mit Fug und Recht über eine gewisse Innovationsarmut, tischt Access neben dem heiß ersehnten und generalüberholten Kurs-Editor auch zahlreiche Detailverbesserungen und eine überarbeitete Grafik-Engine auf, die endlich auch 3D-Karten unterstützt und somit um einiges besser ausschaut. Mit 14 Profi-Golfen darf auf sechs neuen und reizvollen Kursen mit den drei gewohnten Schlagvarianten eingelocht werden. Sogar die Ballphysik wurde noch einmal ver-

bessert und die Zahl der Spielmodi auf beeindruckende 35 erhöht, inklusive gewohnt guter Mehrspieler-Optionen. Einziges Argernis: Im Gegensatz zu den bisherigen Links-Spielen können keine alten und für teures Geld erworbenen Kurse mehr ins Spiel integriert werden.

Christian Sauerteig



Christian Sauerteig

Nachdem Access in den letzten beiden Jahren eher spärlich mit Neuerungen umgegangen ist, lohnt sich der Kauf der neuesten Version auf jeden Fall. Eine noch bessere Spielbarkeit bietet kein anderes Golfspiel und dank der zahlreichen Spielmodi ist Abwechslung garantiert.

Kommentar



Dank der 3D-beschleunigten Grafiken wirken die Golfer weniger kartig und die Texturen weicher.

Links LS 2001

Mindestans:	P233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM, 30-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 PC, Internet, LAN, Modem (1Sp./CD)
CD/HD:	655 MB/95-630 MB
Internet:	www.microsoft.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 49,90,-
Hersteller:	Access/Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.



Spieleranteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zuflugi
- Wirtschaft

» Das beste Links LS aller Zeiten! Für Fans des digitalen Golfsports ein Pflichtkauf. «

Genre:	Golfspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
Feedback:	—
Grafik:	88%
Sound:	82%
Mehrspieler:	98%
Einzelspieler:	87%

Starship Troopers



Eine Gruppe MI Troopers stürmt auf diese Bugartillerie zu.

„Hunde wollt ihr ewig leben?“ Mit derartigen Kampfrufen schicken Sie als Offizier der mobilen Infanterie Ihre Truppen ins Gefecht gegen die „Bugs“. Die Atmosphäre des Films *Starship Troopers* bleibt größtenteils auf der Strecke, da Sie nur von Einsatz zu Einsatz gescheucht werden. Die Missionen sind dafür recht abwechslungsreich. Eine Blöße gibt sich das Spiel bei der unglücklich geratenen Steu-

erung und der Wahl der Kameraperspektive. Außerdem dürfen Sie eine Speicherfunktion schmerzlich vermissen, da Sie viele Missionen selbst wegen kleiner Fehler komplett neu spielen müssen.

ag

Mindestans: P1.300, 64 MB RAM, Win95/98
 Technik: Direct3D, DirectSound
 Hersteller: 3D Realms/Infocom
 Preis: 49,95 €
 Genre: Action/Strategie
 Grafik: 68% Sound: 65%
 Mehrspieler: 4% Einzelplayer: 61%

61%

Motocross Mania



Lenker vorn: In der richtigen Haltung landet es sich besser.

Motocross Mania kommt aus der Werkstatt der Entwickler von *Extreme Biker*. Mit Wettbewerben wie Freestyle, Baja, Supercross und Motocross, Stunts, drei Rennklassen sowie Meisterschafts- und Mehrspieler-Modus sind alle Elemente für ein gutes Motorrad-Rennspiel enthalten. Und um nicht um den heißen Brei zu reden: Für Motorrad-Freaks ist das Spiel kein Fehlkauf. Sogar an den Böcken darf

geschraubt werden, um neben Leistung neue Zweiräder und Strecken herauszukitzeln. Viele Pisten sind aber eintönig geraten: Mit schön animierten Fahrern allein gewinnt man keinen Sturzheim mehr.

jh

Mindestans: P1.300, 128 MB
 Technik: Direct3D, DirectSound, CD-ROM, 6 Sp. Treiber/Modem
 Hersteller: Interact Software/Fox
 Preis: 49,95 €
 Genre: Rennspiel
 Grafik: 65% Sound: 72%
 Mehrspieler: 71% Einzelplayer: 68%

68%

Vollausstattung
 Dual Force Vibration
 Rutschfeste Touch-Beschichtung
 Multifunktional programmierbar
 2 analoge Ministicks, 4 Achsen
 10 analoge Tasten
 USB- und Digitaler Gameport-Anschluss

Info: 0180 512 5133 (024 DTM/min) Der erfahrenste Hersteller für innovative Steuerungsgeräte für PC und Spielkonsolen



abwärtstrend und verdammt eine haltungslose Politik gegenüber den kleinen Unternehmen. THPS2 steckt die Aktivision nun auch den PC. Wir verraten Ihnen, warum THPS2 so richtig phatt ist.

Und los: Ein Tastenklack hier, ein Tastenklack da und schon vollführt Tony ein paar spektakuläre Stunts wie 360-Grad-Ölles oder 180-Grad-Nollies – ist ja eigentlich ganz einfach und auch die Steuerung des zweischisigen Holzbretts geht erfreulich leicht von der Hand. Doch keine Panik, später wird das Ganze noch um einiges anspruchsvoller und facettenreicher. Nach der „Trainingsrunde“ müssen Sie nämlich mit Ihrem selbst erstellten Skoter im

Karrieremodus um Punkte und Geld fahren. Letzteres benötigen Sie zum Kauf von besserer Ausrüstung und, um neue Kurse freizuschalten. Mit der Zeit entdeckt man immer wieder neue und spektakulärere Stunts, die es mit fortschreitender Spieldauer in immer kürzeren Zeitintervallen zu meistern gilt. Dies kostet zwar einige Übung, macht aber auch einen Heidenspaß. In späteren Levels müssen dann sogar diverse Sprünge und Stunts kombiniert werden, um die nötigen Punkte in der vorgegeben Zeit einzufahren.

Die einzelnen Levels unterscheiden sich merklich und bieten reichlich Abwechslung. Egal ob in einem alten Flugzeughangar, einer Stierkampfarena oder Venice Beach – zahllose Extras, Gefahren und versteckte Abkürzungen hält jeder Schauplatz parat. Auch grafisch macht die spaßige Skateboard-Action einen guten Eindruck. Die Animationen der Fahrer sind ge-



Unzählige Stunts und Sprünge können kombiniert werden, was einiges an Übung erfordert.

schmeidig und wirken selbst bei den wildesten Stunts realistisch. Der fetzige Soundtrack sorgt für zusätzliche Atmosphäre, was will man mehr? Vielleicht noch einen Streckeneditor? Kein Problem, auch den gibt es oben-

drein, so dass unterm Strich eines der spannendsten und motivierenden Sportspiele des Jahres herauspringt. Und mal ehrlich, wer hätte das von einer Konsolenumsetzung erwartet?

Christian Squerteig



Christian Sauerteig

Endlich mal eine richtig gute Umsetzung eines richtig guten Konsolenspiels – Das rockt! Das Erlernen immer neuer Moves, Tricks und Kombinationen bereitet einen Heidenspaß und der motivierende Karrieremodus mit seinen abwechslungsreichen Levels sorgt für lang anhaltenden Spielspaß. Für mich ist Tony Hawk 2 die positivste Überraschung dieses Monats.

Mindestan:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000	
System:	PIII 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte	
Grafik:	Direct3D, DirectDraw	
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio	
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad	
Spielezahl:	1-8 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)	
CD/HD:	413/360-510MB	
Internet:	http://www.activision.de	
Sprache:	Deutsch	
Preis:	ca. DM 70,-	Genre: 
Hersteller:	Nervsoft/Activision	Testversion: 
Verfüglichkeit:	erhältlich	Steuerung: 
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschr.	Feedback: 

Spieleanteile

- Action
- Raise
- Strategie
- Ziel
- Wirtschaft

Genre:	Sportspiel
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	gut
Feedback:	gut
Grafik:	81%
Sound:	88%
Mehrspieler:	86%
Einzelspieler:	84%

84%



Für einen guten Start in den Tag

Electronic Arts COLLECTION2

Electronic Arts
COLLECTION2

10 VOLLVERSIONEN

NEU!

10

Mit
wertvollen
inhaltsreichen
für jeden
Wohlfühl



ES

Electronic Arts

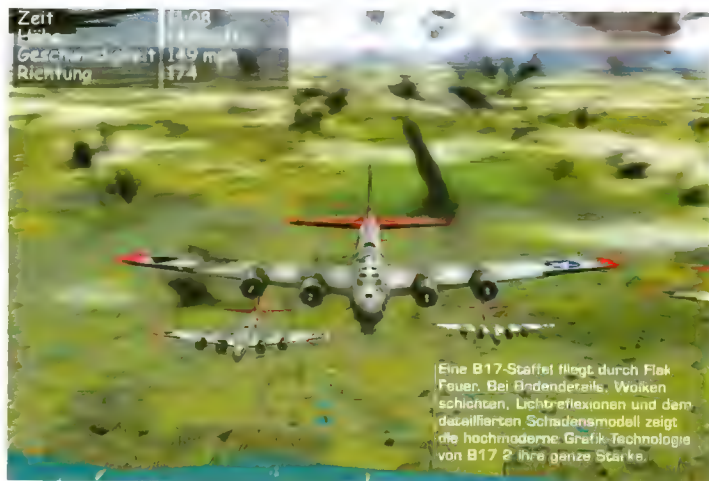
„... und was spielst du heute?“

Zusammenfassung und Gesprächsprotokoll
für das Volkshochschulstudium
in der Fachrichtung Sozialwissenschaften

Hunde, wollt ihr ewig fliegen?

Die B17 war das Arbeitspferd der Alliierten-Luftangriffe im Zweiten Weltkrieg: zehn Männer in einer Blechbüchse, gehetzt von Jägern, wehrlos im Flak-Feuer. Jetzt können Sie Pulverdampf, Schweiß und Angst förmlich riechen.

Diese eingeschworene Gemeinschaft steht im Mittelpunkt von Microproses Flugsimulation. Sie selbst können alle zehn Positionen im Bauch des Bombers übernehmen: Pilot und Kopilot, Navigator, Bombenschütze, Funker oder einen von fünf Richtschützen. Richtiges Crew-Management ist ausschlaggebend für den Erfolg Ihrer Karriere. Kümmern Sie sich nicht um Ihre Leute, sinkt deren Moral und Leistungsfähigkeit schnell. Übernehmen Sie aber jede einzelne Position, steigt die Lernkurve der Crew-Mitglieder. Clevere Benutzermenüs lassen Sie an Bord schnell von Position zu Position springen, Befehle erteilen oder die Sache selbst in die Hand nehmen. Neben jeweils sechs Trainings-, historischen und Schnellstart-Missionen bildet



die große Kampagne das Herzstück. Beginnend im Jahr 1943, können Sie sowohl als Bomber als auch als Geschwader-Kommandant spielen. Letzterer hat neben den Einsatzflügen auch die Aufgabe, jede Mission in allen Details zu planen. Die Kampagne ist dynamisch, das heißt, sie entfaltet sich in einem Missionsbaum je nach Ihrem Einfluss auf das militärische Gesamtbild. Ein unabschätzbarer Wiederspielwert ergibt sich aus der Vielzahl der möglichen Ereignisse. Zwei identisch verlaufenden Missionen werden Sie nicht begegnen.

Optische Leckerbissen

Ganz hervorragend ist die Grafik: Flugzeughüllen reflektieren Sonne, Wolkenschichten gleiten vorbei, tief unten sind Küstenlinien und die Schaumkronen der Brandung zu sehen. Über Land erkennen Sie Baumlinien und Häuserzeilen fast dreidimensional – Bump-Mapping und T&L-Unterstützung sei Dank. In Verbindung mit der eindringlichen Soundkulisse und Sprachausgabe können Sie in B17 2 die Geschichte des Luftkrieges in aller Intensität erleben. Nur: Heute ist es ein Spiel.

Christian Müller

Kommentar



Christian Müller

Selten zuvor habe ich eine historische Flugsimulation so intensiv erlebt.

Nach European Air War hat Microprose wieder einen tollen Job gemacht. Mankos gibt es in Sachen Missionsplanung und Bodenmanagement: Gerade Genre-Neulinge werden hier allein gelassen. Außerdem wurde auf den angekündigten Mehrspielermodus verzichtet. Ansonsten sei dieses Meisterwerk jedem ans Herz gelegt, der über die entsprechende Hardware-Power verfügt.



Crew-Management: Der Kopilot ist verletzt und der Pilot will sich um ihn kümmern. Jetzt ist die B17 aber führerlos. Befehligen Sie besser den Navigator oder Funker zur ersten Hilfe.

B17 Flying Fortress 2

Mindestens:	PII 300, 128 MB RAM, Win 9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D, T&L-Unterstützung
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielezahl:	1 Spieler
CD/DVD:	482 MB/700 MB
Internet:	www.b17flyingfortress.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Wayward/Microprose
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Spieleranteile

- Action
- Rollenspiele
- Strategie
- ZDF
- Wirtschaft

Genre: Hist. Flugsimulation
Testversion: Verkaufsversion
Steuerung: Sehr gut

Feedback: —
Grafik: 90%
Sound: 85%
Mehrspieler: —
Einzelspieler: —

88%

» Die Flugsim des Jahres: spannend und sauschön, aber anspruchsvoll für Mensch und Maschine. «

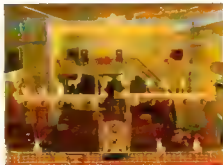
Meister Trainer



Auch mit Bayerns Coach Ottmar Hitzfeld auf der Verpackung gelingt es dem wohl englischsten aller Fußballmanager nicht, verlorenen Boden zu Anstoß und Co. gutzumachen. Die viel zu textlastige Menüstruktur des *Championship Managers Season 00/01* alias *Meister Trainer* mag auf der Insel gefallen, deutsche Spieler werden aber nach wie vor zu Recht die viel zu umständliche Menüstruktur und die furiösen Spielberechnungen monieren. **cs**

Mindestens: € 133, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectDraw
Hersteller: Source Interactives/idos
Preis: Ca. 99,-
Genre: wSL
Grafik: **60%** Sound: **56%**
Mehrspieler: **67%** Einzelplayer: **63%**

Keep the Balance



Sprichwörtlich die Waage halten müssen Sie bei *Keep the Balance*. In sieben Welten mit jeweils zehn Levels versuchen Sie, beliebige Figuren per Tastendruck in die dafür vorgesehenen Waagschalen zu befördern. Diese Figuren sind mit Gewichtspunkten versehen, die sowohl im positiven wie auch im negativen Bereich liegen. Aber Vorsicht: Ein frecher Joker legt sich gehörig ins Zeug, um Sie aus der Balance zu bringen. **tabu**

Mindestens: € 29, 16 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct Sound, Software
Hersteller: Jaxxon/Infogrames
Preis: 29,95
Genre: (Puzzle)
Grafik: **24%** Sound: **26%**
Mehrspieler: **33%** Einzelplayer: **26%**

Euroleague Football



„Manager und 3D-Fußball“, verspricht die mit dem RTL-Logo verzierte Packung – und tatsächlich, neben dem etwas textlastigen Manager-Part lassen sich die Spielszenen nicht nur in dürtiger und ruckeliger 3D-Grafik betrachten, sondern man darf sogar selbst seine eigenen Kicker übers Spielfeld lenken. Die Steuerung ist hierbei jedoch eine mittlere Katastrophe und auch die Gegner-KI ist ziemlich schlecht. In diesem Genre gibt es Besseres! **cs**

Mindestens: € 130, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: idream/idos
Preis: Ca. 99,-
Genre: wSL
Grafik: **57%** Sound: **42%**
Mehrspieler: **51%** Einzelplayer: **51%**

Simon the Sorcerer's Game Pack



Rausholen, was geht: *Simon the Sorcerer's Game Pack* will Ihnen das Geld aus der Tasche ziehen! Wenn es wenigstens eine Sammlung mit den ersten beiden Simon-Adventures wäre! Aber nein: das steinalte *Simon 1* wird kombiniert mit einer ebenso antiken *Sokoban*-Variante (*Swampy Adventures*), einem Tamagotchi-Dämonen und zwei weiteren billigen Geschicklichkeitsspielen. Läppische Gimicks zu *Simon 3D* retten da auch nix mehr. **ha**

Mindestens: € 19, 16 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: AdventureSoft
Preis: Ca. 19,-
Genre: (Puzzle)
Grafik: **20%** Sound: **60%**
Mehrspieler: — Einzelplayer: **12%**

Schnell zuschlagen und die letzten drei Ausgaben von PC Action nachbestellen!

11/00
PC ACTION
Die Kinox
Black & White
Half-Life
Gunman
Chronicles

12/00
PC ACTION
Hitman

Coupen (inkl. Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Rosenstraße 21
90429 Nürnberg

PC Action – hart, aber gerecht

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 10/00	zu DM 9,99	
<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 11/00	zu DM 9,99	
<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 12/00	zu DM 9,99	
zuglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

Big Brother 2

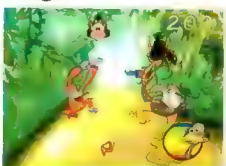


Über die TV-Show kann man geteilter Meinung sein, über dieses Machwerk (oder besser: „Schnarchwerk“) nicht. Der bemitleidenswerte Käufer muss vier peinliche Minispiele zocken, wobei das tatsächliche Hauptziel vermutlich darin besteht, nicht einzupennen. Geschirr fangen (Bild) oder auf Schiebepuzzles klicken? So was macht höchstens Masochisten Spaß. Mal ehrlich: Schlaftabletten kriegen Sie in der Apotheke preisgünstiger.

hfr

Mindestans: P133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Infogrames
Preis: 14,99 €
Genre: Geschicklichkeit/Spiel
Grafik: 11% **Sound:** 8%
Mehrspieler: — **Einzelplayer:** 7%

Hugo 8



Grinse-Hugo soll zu seiner Schnalle Hugoline und ihren drei Plärrzergen gelangen, weil diese gefangen sind. Bei vier Geschicklichkeitsübungen müssen Sie ab und zu stupide eine Taste drücken, um z. B. Affen auszuweichen (Bild). Ferner gibt es eine Mahjong-Variante und einen Stratego-Mastermind-Mix für Schmalspurhime. Kinder mögen den Dämlich-Troll lustig finden. Den meisten darf Hugos Alte und das Sempelprinzip gestohlen bleiben.

hfr

Mindestans: P166, 16 MB RAM, Win95/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: ETO Media / EMS
Preis: 14,99 €
Genre: Action/Adventure
Grafik: 38% **Sound:** 44%
Mehrspieler: — **Einzelplayer:** 23%

Pulleralarm



Sie steuern Stefan „Das Gebiss“ Raab, sollen möglichst viel Bier saufen und wie bei Pac Man nicht mit Gegnern (z. B. Lara Croft, Bild) kollidieren. Drückt die Blase, müssen Sie rechtzeitig pullern. Videos aus TV Total lockern das Ganze auf. Für Fans witzig, aber einfach gestrickt, eintönig und viel zu kurz! Weil der lustigste Level nicht im Spiel enthalten ist (hies: nur als Extra im Internet), haben wir ihn auf die CD (Tools) gepackt.

hfr

Mindestans: P166, 16 MB RAM, Win95/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Media/CDN
Preis: 14,99 €
Genre: Action
Grafik: 30% **Sound:** 61%
Mehrspieler: — **Einzelplayer:** 35%

RTL Skispringen 2001



Punktlich zum Start der neuen Saison gleitet der zweite Teil von RTLs Skisprungsimulation die Schanze hinunter. Auf 16 originalgetreu nachgebildeten Hüpfürmen wollen 72 Computergegerne herausgefordert werden. Grafik, Steuerung und Bewegungsabläufe wirken nun realistischer und die erweiterten Management- und Trainingsoptionen sorgen für reichlich Kurzweil. Auf Dauer ist der Spaß allerdings etwas zu eintönig, Wintersportfans wird's gefallen. cs

Mindestans: P256, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: WGT/RTL Television
Preis: Ca. 19,99 €
Genre: Sportspiel
Grafik: 75% **Sound:** 59%
Mehrspieler: 66% **Einzelplayer:** 70%

Wer wird Millionär?

Dem unerklärlichen Quizshow-Boom im deutschen Fernsehen wird nun auch Eidos mit dem offiziellen Spiel zu Günther Jauchs erfolgreicher Raterunde gerecht. Zwar ohne Jauch, dafür aber mit Tom Sellecks Synchronstimme. Der

Spielablauf ist identisch zum TV-Vorbild, sogar mit vier Leuten kann das unterhaltsame Quiz auf einem PC gespielt werden. Dennoch kommt nicht ganz so viel Spaß wie bei You don't know Jack auf.

Christian Sauerteig



Kommentar

Christian Sauerteig

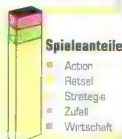
Okay, ich gestehe. Ab und wann gucke ich ganz gerne Günther Jauchs Show und musste feststellen, dass die Fragen in der PC-Version gerade zu Beginn um einiges härter sind als im Fernsehen. Oder können Sie mir für 300 DM sagen, wie der Clown hieß, der mit seiner Seifenblasennummer im Zirkus Roncalli berühmt wurde? Wohl nicht. Von solchen Mängeln abgesehen, macht's mir durchaus Spaß, Fans sowieso.



Hmm, also Katakomba und Katalysator bestimmt nicht! Aber ob nun Kataklaase oder Katafalk? Zum Glück gibt's noch die drei Joker.

Wer wird Millionär?

Mindestans: P166, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll: P256, 32 MB RAM
Grafik: DirectDraw
Sound/Musik: DirectSound, dig. Samples
Eingabegeräte: Tastatur, Maus
Spielerzahl: 1-6 an einem PC
CD/HD: 245 MB/185 MB
Internet: www.eidos.de
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. 19,99 €
Hersteller: Timeline/Eidos
Veröffentlichung: Erhältlich
USK-Altersfreigabe: Ohne Beschr.



Spieleranteile
 ■ Action
 ■ Ratsel
 ■ Strategie
 ■ Zufall
 ■ Wirtschaft

Genre: Denkspiel
Testversion: Beta vom November
Steuerung: Gut
Feedback: —
Grafik: 55%
Sound: 80%
Mehrspieler: 73%
Einzelplayer: 65%

» Nicht ganz so spannend wie im Fernsehen, Fans der Show werden wahrscheinlich begeistert sein. «

Half-Life



Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life*, *Team Fortress*, *Counter-Strike* und über alle anderen Zusatzprogramme

„Obwohl die PC-Aktion-Masters-Turnierserie erst jetzt aus den Startlöchern kommt, bin ich gespannt, wer im Finale in Nürnberg dabei ist. Besonders freue ich mich, dass wir mit unserem mTw/pca-Team schon die ersten sechs Punkte kassiert haben.“



Frontline Force: Der Gegner hat unser Versteck entdeckt, mit aller Macht versuchen wir, die perfekte Scharfschützenposition auf dem Hausdach zu verteidigen.

Neu: Front Line Force

Half-Life-Mods gibt es inzwischen wie Sand am Meer. Doch nur wenige von ihnen schaffen es, bekannt zu werden. Dem neuen Mod *Front*

Line Force ist dies verdienstermaßen gelungen. Es gibt bereits eine Menge Server, auf denen er online gespielt werden kann. *FLF* ist eine Art Mischung aus *Team Fortress Classic* (*TFC*) und *Counter-Strike*. Das Schadensmodell ähnelt

dem von *TFC*, weil Sie gehörig Feuerkraft benötigen, um einen Gegner niederzustrecken. Wenn Sie sterben, müssen Sie nicht wie etwa bei *CS* bis zum Ende der Runde warten. Nach Ablauf einer kurzen Zeit (meist fünf bis zehn Sekunden)

können Sie sich wieder ins Gefecht stürzen. Teamplay spielt bei *FLF* eine wichtige Rolle. So erhält ein Spieler, der sich in einer Gruppe mit Teamkameraden befindet, einen Bonus – im Gegensatz zu einem Spieler, der sich alleine



Wie man sieht, sind die Gesichtszüge in *Frontline Force* sehr detailliert und ähneln denen der *Team Fortress 2*-Models.



FLF: Wir haben uns auf die Lauer gelegt – und schwups, läuft uns der Gegner in die Arme und guckt recht verdutzt.

/// Cliffe von Counter-Strike-Team hat die **offizielle CS-Seite** cs.net mit einem **neuen Design** versehen. Die Seite wirkt heller und funktioniert problemlos mit niedrigen Auflösungen. /// Das Servertool **CS Server Stats** gibt es jetzt in der **Version 1.0**. Mit diesem Tool kann man über ein Perl-Script die Serverstatistik auf eine Internetseite anzeigen lassen. Mehr auf www.amateur-hour.net. /// Nach mehr als drei Jahren Entwicklung und mehrmaligen Engine-Wechsel hat es Revolt Software (<http://www.revoltsoftware.com/>) endlich geschafft: Die Master-CDS zu **Gunman** werden produziert und an die Pressewerke verschickt. Zu **Weihnachten** werden wir wohl zockern können. /// Auf www.tfc-germany.de wird zurzeit ein Nationalteam zusammengestellt, das gegen andere Länder spielen soll. /// Die **Seite des Hostile Assault Mods** (http://www.chaosrealm.com/ha_mod/) ist endlich **online**. Es handelt sich um einen **Team-Fortress-2-Mod**, der bis jetzt sehr viel versprechend aussieht. ///

auf die Jagd nach Frags (Ab-schüssen) macht.

■ Anspielen!

Front Line Force ist ein gelungenere Mehrspieler-Mod, der es auf jeden Fall wert ist, angespielt zu werden. Er kann zwar einem Klassiker wie Counter-Strike nicht ganz das Wasser

reichen, gehört aber zweifellos zu den besten Erweiterungen, die Sie für Half-Life kriegen können. Jede Menge neuer und origineller Ideen sorgen für nette Abwechslung. Vor allem die Betonung auf das Teamplay fällt positiv ins Gewicht. Leider bekamen wir vom Hersteller keine Freigabe für unsere CD. Ein Download ist unter www.cfgn.net/files/frontline1.exe möglich.

■ Cheater-Alarm

CS 1.0 steht in Deutschland kaum in den Läden (oder findet sich bei uns auf der Cover-CD), schon gibt es die ersten Cheats. Noch vor einigen Wochen hatten die Entwickler versprochen, das Schummeln so weit wie möglich zu unterbinden. Gerüchten zufolge soll Valve sogar einen Experten eingestellt haben, der in den vorigen Versionen „cheats“ und „hacks“ programmierte. Hoffentlich bekommen Chefprogrammierer Gooseman und sein Team das Problem des unfairen Spielens möglichst schnell in den Griff.

■ Waffennamen falsch

Für alle, die eine CS-Kaufversion besitzen, gibt es ab sofort einen Trick, die aus urheberrechtlichen Gründen verfremdeten Waffennamen wieder in den Originalzustand zu bringen: Mit einer kleinen txt-Datei, die Sie unter http://62.104.23.197/files/downloads/19/78_Titles.zip bekommen. Aus den gleichen Urheberrechtsgründen konnten wir das File leider nicht auf die CD packen.

Tipps für den Download

CS-7.1-Models jetzt 1.0-tauglich

Download Mirror: www.emuxman.de/cs/b7_models.zip

Ihnen gefallen die Models von CS 1.0 nicht und Sie wollen wieder die guten, alten Figuren der Beta 7.1? FLP hat sich die Mühe gemacht und alle alten Spieler-Modelle der Beta 7.1 für die neuen Animationen konvertiert.

TFC-Patch


Download Mirror: www.real.com/games/teamfortress/index.html

Der Patch für die allein laufende Version von TFC wurde veröffentlicht. Sie updatet die Version von 1.5.0.0 auf 1.5.0.1. Die Datei File finden Sie zwecks Download bei Real.com

Firearms 2.4 dal

Download Mirror: http://firearmsmod.krawall.de/downloads/fa_fa_rc24_patch.exe

Die aktuelle Version des Firearms-Mod: Wieder wurde versucht, die zahlreichen Bugs zu beheben. Außerdem gibt es ein neues Spieler-Model. Sie finden den Mod auch auf unserer DVD



Auf CD-ROM

Counter-Strike 1.0
Der beliebteste Mod in der aktuellsten Fassung
cs10.exe

Botpack 7.5
Die aktuellste Sammlung an Computergegnern
botpack75.exe

Botlauncher 1.1
Mit der neuen Version können Sie ihre Bots jetzt auch mit CS 1.0 starten
full.exe

Half-Life Proxy 1.0 (Update!)
Mit diesem kleinen Programm können Sie im Netzwerk mit nur einem an das Internet angeschlossenen PC im Internet spielen
hlproxy10.zip

zusätzlich nur auf DVD

Mods: Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0, Crash, The Evil Thing, Mission of Mercy, Deliverance, The Long Night, Little Skycraper of Horrors, Maps, cs_assault2k



Der PK-Mod erinnert leicht an Men in Black. Mit der Schrotflinte kämpfen wir uns den Weg frei.

■ PKillers Mod

Der neue Mod PKillers befindet sich zurzeit noch in den Anfängen. Er soll wahrscheinlich Agenten und Gangster als „Hauptdarsteller“ beinhalten. Auf der entsprechenden Homepage (www.planethalf-life.com/pkillers) können Sie sich noch ein paar Screenshots der Waffen angucken. Wir werden Sie natürlich darüber auf dem Laufenden halten.

Unreal Tournament



Unser Experte
Andreas Butter
informiert über die
Unreal-Szene und
sammelt für Sie Tipps
und Tricks von Profis

„Wieder einmal durften die UT-Zocker EPICs Bauernopfer sein: Die Game Of The Year-Edition soll der Grund sein, warum gegen den Aimbot von Herstellerseite aus nichts unternommen wird. ‚Kompatibilitätsgründe‘ sagt EPIC. Ich sage: wirklich armselig.“



Heute schon gelacht? Bei solchen Skins ist dem Spieler sicher nicht zum Lachen zu Mute. Trotzdem bringen gerade diese verrückten Texturen eine Menge Abwechslung ins Spiel.

Kein Herz für unfaire Spieler

Nach nunmehr bald drei Jahren *Unreal* und *Unreal Tournament* (UT), ist eine Ära vorbei und ein neues Zeitalter beginnt: Der Kampf gegen die Schummler (Cheater). Bisher – so dachte man – sei UT gegen jegliche Form von Unfairness, die von Hilfs- und Schummelprogrammen ausgeht, immun. Aber seit dem Sommer sind derartige kleine Programme (genau genommen .u-Dateien, also Mutatoren) im Umlauf. Große Entrüstung rief im November der so genannte FUNBOT hervor. Dieser zielt automatisch und hält das Fadenkreuz permanent auf den Gegner, daher wird er auch Aimbot genannt. Einmal installiert, sind Headshots mit der Sniper rifle kein Problem mehr, die Minigun mählt alles nieder und das Sekundärfire der Pulsegun ist effektiver denn je, kurz: Sie sind mit dem FUNBOT quasi unbesiegbar. Ein Mod wie InstaGib verkommt aufgrund des FUNBOTS zur Farce, da jeder Schuss ein Treffer ist. Nunmehr können Sie gleichzeitig UT zocken und Videos schauen oder das Geschirr spülen, da Sie ja doch jedes Spiel gewinnen. Selbst bei einer schlechten Verbindung auf den



Das Charaktermodell aus *Unreal Tournament* für die PlayStation 2, das auf den ersten Blick grafisch beeindruckend ist. Wie es jedoch im echten Kampfgeschehen aussieht, wird sich zurzeit zeigen lassen.

Auf CD-ROM

Unreal Fortress

Die Antwort auf Team Fortress für alle UT-Fans!

UnrealFortress199.exe

DM-Synapse

Eine interessante DeathMatch-Map von ruineR

DM-Synapse.exe

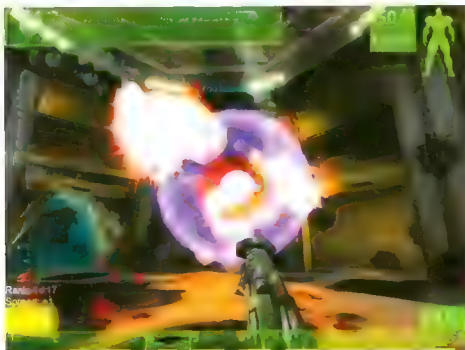
DM-Seraphim

Klasse DM-Map von Faceless

DM-Seraphim.exe

Auswärtlich nur auf DVD

UT Bonuspack UT InnoXpack UT Mod Excessive, Chaos UT Beta Mutatoren-Sammlung, Unreal4Ever Infiltration 2.71, TacticalOps 1.5 Unreal Fortress



Gewaltige Zerstörungskraft: Mit der Combo der Shock-Rifle, in Spielerkreisen auch als ASMD bekannt, wird selbst das Geschoss des Redeemers binnen weniger Sekunden ausgelöscht.



Die Pulsegun ist eine der unterschätztesten Waffen in Unreal Tournament. Auf Maps wie Morpheus jedoch, die niedrigere Gravitation besitzen, im Infight das ultimative Killerwerkzeug.

Servern weist der Bot noch hervorragende Trefferquoten auf. Da der Bot mit fast jeder Suchmaschine im Internet gefunden werden kann, ist ein Missbrauch absehbar. Natürlich wird jeder Spieler, der erwisch wird, behaupten, er würde dieses Programm nur „testen“. Dass dieser Umstand jedoch pure Schummelei bedeutet, kann das Ende spaßiger Spiele

auf den so genannten „Free For All“-Servern bedeuten. Auf diesen frei zugänglichen Servern wird ein faires Spiel ohne Schutzmechanismen kaum mehr möglich sein.

Verständlicherweise war der Sturm der Entrüstung innerhalb der UT-Gemeinschaft groß. Stille dagegen von EPIC. Keine Stellungnahme, nicht ein einziger Kommentar war

den Verantwortlichen dieses Chaos wert, nicht einmal nach den Petitionen der Spieler, die Sie unter (http://ajmbots.do_not_own.org) und (www.time2die.de/anti/eintragen-anti.php) finden. Wieder einmal müssen sich die Spieler selbst helfen. Glücklicherweise hat Dr.Sin, ein UnrealScript Programmierer, einen Mutator namens Client Side Hack Protection (CSHP) geschrieben (www.creativecarnage.com/unreal/files). CSHP wird auf den Servern installiert und von den Klienten (nämlich UT) des Spielers heruntergeladen. Der Mutator ist in der Lage, alle Skripte, Programme usw. zu entdecken, die jemand für UT installiert hat, wie eben den genannten FUNBOT. Die Folge ist, dass die Spieler beziehungsweise die Clients ruckzuck vom Server fliegen. Leider ist CSHP der zurzeit einzig wirksame Schutz, wobei fraglich ist, ob nicht auch dieser umgangen werden kann. Sinnigerweise sollte CSHP also programmtechnischer Bestandteil des nächsten UT-Patches werden, doch EPIC spielt wieder mal die Drei-Affen-Tour (nichts hören, nichts sehen und nichts sagen). Die UT-Gemeinschaft kann nur noch mit den genannten Unterschriftaktionen appellieren und die Administratoren dar-

um bitten, CSHP zu installieren. Hoffen wir mal, dass die Mehrheit der Spieler ehrlich ist und ohne den Schummel-Mod spielt. Wir werden Sie über weitere Fort- oder Rückschritte auf dem Laufenden halten.

Tag der Abrechnung: mTw/pca versus •DD••

Seit Monaten wird diskutiert, wer denn nun der beste Team-Death-Match-Clan der Welt sei. Beim „Tag der Abrechnung“ treffen endlich die beiden wohl stärksten Unreal Tournament-Clans jeweils aus Europa und den USA in einem Wettkampf aufeinander, um die Frage zu klären, wer der wahre Champion ist. Bis heute gab es kein Duell unter fairen und ausgeglichenen Bedingungen, in dem ein amerikanischer Clan gegen einen europäischen Clan um die UT-Krone auf diesem Globus gespielt hat. Immer verhinderte die Entfernung und die damit mäßige Verbindungsqualität einen Vergleich. Anfang Februar des kommenden Jahres wird sich das ändern. Die Kontrahenten aus Europa, vertreten durch den Clan Mortal TeamWork – PC Action (www.mortalteamwork.de), und den USA, vertreten durch die Dark Disciples (www.unreal.org/disciples), treten in einer LAN-Arena (und damit innerhalb eines lokalen Netzwerkes zu gleichen Bedingungen) zum Showdown an: mTw/pca fordert •DD••. Der deutsche Clan mTw/pca (siehe PC Action

12/2000, Seite 34 folgende) ist seit nunmehr 63 bestätigten und über 100 unbestätigten Clans in UT ungeschlagen und gilt als die UT-Macht in Europa, wenn nicht sogar weltweit. Die Dark Disciples können zwar keine vergleichbare Statistik aufweisen, sind aber nach Meinung der meisten Insider die klare Nummer eins aus Übersee, da sie – ähnlich wie mTw/pca, die stärksten Spieler ihres Landes aus vielen verschiedenen Clans rekrutiert haben. Entstanden ist die Idee dieses Wettkampfes eher zufällig, und nach bereits 24 Stunden erklärte sich die Net-Games AG (www.net-games.com) bereit, die Veranstaltung durchzuführen sowie die gesamte Planung und Organisation zu finanzieren. Mittlerweile laufen die Vorbereitungen auf Hochtouren, damit im Februar die US-Boys eingeflogen und der Kampf der Giganten steigen kann. Wir werden dieses Spektakel für Sie verfolgen! Weitere Informationen sind auf der Homepage www.the-judgement-day.com zu finden, der Kontakt lautet: schaper@net-games.com

Außerdem

/// Flux von Ut-Web (<http://ut.gamesmania.de/>) hat auch für diese Ausgabe tolle Files besorgt, zu finden auf der Cover-CD! /// Ein interessantes Gespräch zwischen Tim Sweeney und Gamespy über die Unreal-Engine finden Sie unter (www.gamespy.com/articles/october00/engine65/) /// Mit Vastness wird ein Mod vorgestellt, der ein wenig an die Alien-Story erinnert. Wenn Sie auf spannende Science-Fiction stehen, sollten Sie (planetunreal.com/urban/distortion/vastness) besuchen. /// Clanz.n! startete zusammen mit WirePlay Online Gaming (www.wireplay.co.uk) unter (www.clanz.n!) eine Domination-Liga. Damit findet auch dieser Mod endlich Beachtung. /// UT für die PlayStation 2 nimmt immer mehr Gestalt an. Interessierte finden unter (<http://www.planetunreal.com/features/ps2/>) eine Menge Lesenswertes. /// Eine neue Version von Multiteam-CTF finden Sie unter (www.planetunreal.com/multiteam). /// Bei dem Mod Frozt geht es darum, den Gegner einzufrieren. Die lustige Spielvariante können Sie unter (www.planetunreal.com/frozt/) herunterladen. /// Witte November gab es viel Neues bei Collaboration, wie z. B. ein neues UnrealED 2.0 Tutorial und Neugierigen über das kommende Hypepack „Hard Crash“. Infos unter www.planetunreal.com/collaboration. /// Etwas vällige Schurkerei stellt der Mod Unloaded dar. Die Überkopf-Perspektive und Texturen sind faszinierend. Testen Sie dieses und andere Features unter www.mplo.org/unloaded. ///

Elite Force



Benjamin Boerner ist Gründer und Webmaster der Star Trek: Elite Force-Fanpage hazardteam.de.

Benjamin Boerner,

„Die Elite-Force-Fanszene schlummert nach. Hoffentlich weckt der Map-Contest der PCA einige Zocker, denn die Community braucht neue Maps, Mods und Skins.“



Eine der zurzeit beliebtesten Maps: die Elite-Force-Variante von ENTEs PadGallery (www.padmaps.de)

Zeit des Erwachens

Elite Force ist seit einer ganzen Weile auf dem Markt und viele Spieler haben den Einzelspielermodus bereits mehrmals in Angriff genommen und in sämtlichen Stufen absolviert. Auch der Mehrspielermodus mit

den in der Verkaufsversion enthaltenen Features unterhält nur für begrenzte Zeit. An dieser Stelle kommt die Fangemeinde mit Internetseiten wie EFHQ (www.efhq.de), EliteForce.de, EliteStation.de und Hazard Team HQ (www.hazardteam.de) zum Zug, auf denen eine breite Palette an Erweiterungen angeboten wird.

Eine Community entsteht

Zunächst waren Multiplayer-Modi bei Computerspielen eine nette Dreingabe, heute sind sie das A und O für das lange „Überleben“ eines Titels. Die Fans von Spielen wie Half-Life oder Unreal Tournament haben

es mit ihren Communities vorgenommen. Der erste Schritt in diese Richtung bei Elite Force wurde von Leuten wie Boner (<http://freespace.virgin.net/richie.wills/q2me>) und ENTE (www.padmaps.de) gemacht. Beide haben sich schon vorher bei einem mit Elite Force verwandten Spiel einen guten Namen gemacht. Kein Wunder, beruhen doch beide Spiele auf derselben Engine.

Tipps zum Map-Design

Michael Raymond-Judy, einer der Map-Designer bei Raven Software, gibt nützliche Tipps zum Thema Map-Design. Hier sind seine vier Grundregeln:

1. Habe einen Plan, bevor du anfängst. Wenn du einfach nur lose Ideen in die Karte wirfst, ist es völlig egal, wie cool sie sind, es wirkt unvollständig. Das klappt höchstens bei Deathmatch-Karten, aber selbst da schlägt eine gut geplante Karte jede zusammen-gewürfelte Map. Je besser der Plan ist, bevor du loslegst, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, leeren Raum ausfüllen zu müssen, was jedes Mal auf-fällt.
2. Sei bereit, deinen Plan zu ändern. Egal, wie gut das ursprüngliche Konzept war, die Realität zwingt einen manchmal zu Veränderungen. Vor allem habe eine

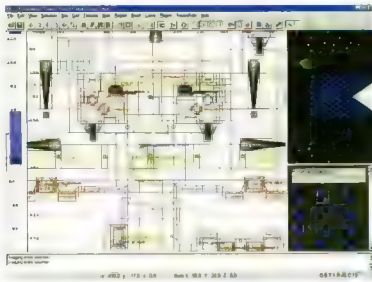
klare Liste an Prioritäten. So können unwichtigere Dinge rausgenommen werden, während die Essenz erhalten bleibt, die den Level cool macht.

3. Höre auf das, was andere Leute zu sagen haben. Wenn 20 Spieler sagen, die Texturwahl sei schlecht, dann ist sie es vermutlich auch. Denke daran: Wenn etwas für dich selbst gut aussieht, muss das nicht automatisch auf die Allgemeinheit zutreffen.
4. Verwechsle niemals „realistisch“, „naturalistisch“ oder „unglaublich komplex“ mit Spaß! Diese Dinge existieren manchmal zusammen, wenn sie den Spieler aber zu stark einschränken, geht der Spaß verloren. Neue und innovative Dinge sind extrem wichtig und sollten so zahlreich wie möglich eingebaut werden, aber denke daran: Nicht die Kritiker zahlen deinen Lohn, sondern die Spieler.



Padman-Paket

Die geniale Map PadGallery, das Padman-Modell und ein paar Skins fürs Model
padpaket.exe
ctf_spyglass
Capture-the-Flag-Karte von Ravens
Jeremy Statz. Klein, aber sehr
spaßig!
ctf_spyglass.exe



Der EF Radiant ist im Game Developers Kit von Raven enthalten und dient der Erstellung und Bearbeitung von Maps in Elite Force.

Wie gehe ich an eine Map heran?

Im Falle von *Elite Force* dient der Editor EF Radiant zur Erstellung von eigenen Maps. Dieses Tool wird Ihnen von Raven Software zur Verfügung gestellt und ist im GDK (Game Developers Kit) enthalten. Zum Download des GDK empfehlen wir die oben genannten Fanseiten. Am besten ist es, die ersten Gehversuche



Spyglass ist mit Sicherheit eine der spannendsten CTF-Karten – trotz des eher simplen Aufbaus.

mit einfachen und eckigen Räumen zu machen und die Karte dann allmählich auszubauen und ständig zu verbessern. Dazu empfiehlt es sich, vorher gründ-

lich einige Tutorials (wie bei www.dangerzone.de/st) zum Thema Map-Erstellung durchzuarbeiten, da so einige mögliche Fragen im Voraus beantwort-

et werden. Sobald sich Routine mit dem Radiant einstellt, kann die Planung für die erste zur Veröffentlichung vorgesehene Map beginnen.

PC ACTION MASTERS

>>> die turnierserie für die besten counter-strike- und unreal-tournament-clans >>> preisgeld 100.000 DM.
>>> jetzt anmelden: www.pcactionmasters.de.

Folgende veranstaltungen sind offizielle partner der pc action masters turnierserie:





Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mitten in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth
21 Jahre, 1m aus Überhausen
www.esport-today.com

„E-Sport? Noch nie gehört?
Auf dieser Seite informieren wir Sie ab sofort über alles rund um „Professional Gaming“ und seine „Cyber-Athleten.“

Was ist überhaupt E-Sport?

E-Sport ist die Abkürzung für „Electronic Sport“. Sie werden die Situation vielleicht kennen: Viele PC-Spieler interessieren sich für ein neues Spiel,

E-Sport & mTwlpca

kaufen es und spielen wie ein Bessener den Singleplayer-Modus. Aber wenn dieser erfolgreich absolviert ist, setzt sich nur noch ein kleiner Teil aller Käufer mit ein paar Freunden für eine Mehrspielerpartie zusammen – teils im Internet, teils im lokalen Netzwerk. Noch weniger Spieler wollen aus ihrem Hobby noch mehr machen. Diese Gruppe betrachtet das Spielen bald nicht mehr als bloßen Zeitvertreib. Hier steht der Wettbewerbsgedanke im Vordergrund, für sie handelt es sich um Sport, ganz gleich, ob man im Team beziehungsweise Clan oder für sich alleine spielt. Sie trainieren fast täglich, besprechen Spielzüge und Taktiken, kurzum, solche Spieler tun mehr für ihren „Sport“ als so mancher Vereinsfußballer.

Wie hat sich E-Sport entwickelt?

Seit es Ego-Shooter mit Netzwerk- und Online-Option gibt, hat sich eine „Onlinespieler-Szene“ entwickelt. Via Internet schlossen sich die ersten Spieler zu Clans zusammen, die gegeneinander Fun-Wars (Freundschaftsspiele) austrugen. Im Laufe der Zeit wurden die ersten Hobby-Ligen (z. B. 3D-Action-Liga) aufgebaut, in denen es zwar nichts zu gewinnen gab, die aber den Grundstein für die E-Sport-Entwicklung legten. Denn schließlich war der Ligabetrieb die konsequente Fortsetzung des Wettbewerbs-Gedankens. Leider hinkte diese Entwicklung in Deutschland lange Zeit hinter den USA, England oder Skandinavien her. Die Indizierungsproblematik vieler Ego-Shooter machte es hier zu Lande den Medien unmöglich, über E-Sport-Spiele zu berichten. Dies änderte sich erst 1998 mit der Veröffentlichung einer deutschen Half-Life-Version. Einen gewaltigen Schub bekam Deutschlands E-



So sehen bislang die Preis-Zeremonien von E-Sport-Turnieren aus: improvisiert und spartanisch. Oben nimmt der amerikanische Clan Kapital den Preisgeld-Scheck in Höhe von \$ 8.000 für den Gewinn des Frag4-Turniers in den USA entgegen. Ganz anders in Deutschland: Im unteren Bild gab es auf der „Planet Insomnia 8“ für das deutsche Team mTwlpca nur Pokale zu gewinnen.

Sport-Gemeinde mit dem Half-Life-Mod (Modifikation) Counterstrike und Unreal Tournament. Beide Spiele wurde binnen kürzester Zeit zu den meistgespielten auf der ganzen Welt. Und plötzlich hatten auch die Spiele- und die Markenartikel-Industrie Interesse an einer neuen Zielgruppe. Heute gibt es eine Vielzahl von Online-Ligen und LAN-Partys für die unterschiedlichsten Spiele. Die meisten Veranstalter können sich auf Sponsoren

stützen und sogar Preisgelder oder Sachgewinne ausloben. Neben den Ego-Shootern gruppieren sich auch um Strategiespiele wie Starcraft, Command & Conquer, Age of Empires und Sportspele wie FIFA 2001 oder NHL 2001 die „E-Sport-Veranstaltungen“.

E-Sport-Sponsoring

Heutzutage gibt es große Organisationen (Cyberathlete Professional League, kurz CPL)



Der internationale Clan 9 bei einem Playoff-Spiel während des Frag4-Turniers. Im Hintergrund sehen Sie den Team-Trainer, der seinen Spielern während des Matches Anweisungen und Tipps gibt.

Auf CD-ROM

UT-Demo

Team-DM-Spiel (Clanbase) von Mortal TeamWork I PC Action gegen den italienischen UT-Clan Natural Born Fraggers auf Deck1611

mTw-pca vs NBF Deck1611.exe

UT-Demo

Spannendes Team-DM-Spiel (Clanbase) von Mortal TeamWork I PC Action gegen Nasty Unreal Butchers auf Pressure

mTw-pca vs NUB Pressure.exe

CS-Demo (1.0)

Strafejump

Lernen Sie, wie das Strafe-Jumping in Counterstrike richtig funktioniert CS Strafejump.exe

E-Sport-Surftipps

esport.today

<http://www.esport-today.com>

Einzigste deutsche E-Sport-Site

xreality

<http://www.xreality.com>

Größte internationale E-Sport-Seite

cached

<http://www.cached.net>

Internationale Newssite mit

E-Sport-Abteilung

PC Action Masters

<http://www.pcactionmasters.de>
Von der PC Action ausgerichtete Turnier mit Preisgeldern im Wert von insgesamt DM 100 000

CPL Europe

<http://www.cpl-europe.com>

Cyberathlete Professional League Europe

Organisiert LAN-Events mit zum

Teil fünfstelligen Gewinnsummen

E-Sport-30-Action-Clans

mTwIpcA – Mortal TeamWork PC Action	http://www.mortal-teamwork.de
SK – Schroet Kommando	http://www.schroet.de
ocr – Ocrana	http://www.ocrana.de
pB – pro-Gaming	http://www.pro-gaming.de
pod – ping-of death	http://www.ping-of-death.de
c – cataclysm	http://www.cataclysm.de
xl – eXhale	http://www.exhale.de

und Turniere oder Ligen (PC Action Masters, ESL) die sich der „E-Sportarten“ angenommen haben. Rund um den Globus organisiert die CPL im

Netzwerk ausgetragene Turniere mit Preisgeldern von bis zu \$ 250.000, für die Clans zum Teil ans andere Ende der Welt fliegen. Fast täglich gibt es natio-

nale Ligaspiele und mindestens einmal im Monat findet eine wichtige nationale LAN-Party statt. Als letzte Konsequenz wurde nun die Ära des E-Sport-Sponsorings eingeläutet. Bisher gibt es aber in Deutschland nur eine Hand voll Clans, die von Firmen wie Computec Media AG, AMD, Microsoft oder Hercules durch Spieler-Hardware oder finanzielle Mittel unterstützt werden. Die Zockerei am

PC, die einst als Hobby begann, hat für diese Teams mittlerweile eine Dimension erreicht, die aus eigener Tasche nicht mehr finanzierbar wäre. Wollen Clans heute auch international bestehen, haben Teams ohne Standleitungen ins Internet, ohne die neueste Highend-Hardware und ohne die Teilnahme an internationalen Turnieren kaum mehr eine Chance.

NEUES VON**MTW PC ACTION**

Die letzten Wochen nach der Bekanntgabe des Sponsoringvertrages mit der PC Action verliefen für den Clan mTwIpcA recht turbulent. Die neue Webseite bricht alle Besucherrekorde, täglich sorgen mehrere mTwIpcAler dafür, dass interessierte Spieler genügend Informationen über den Clan und seine Mitglieder auf der Webseite finden können, und beantworten alle Fragen rund um das Sponsoring, den Clan mTwIpcA und andere Themen im sehr gut besuchten Forum

Aktuelle Spiele

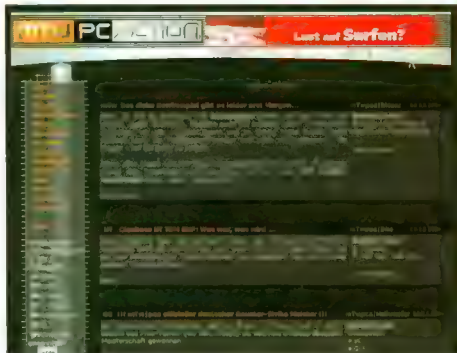
Aber auch in spielerischer Hinsicht ist einiges passiert. Leider haben die Counterstrike-Spieler LordDoom (CS) und VooDoo (CS) den Clan mTwIpcA aus persönlichen Gründen verlassen, die vakanten Positionen im CS-Team wurden vorerst nur mit einem Spieler, mTwIpcA GranMasta, besetzt – die noch freie Position soll allerdings in den nächsten Wochen besetzt werden. Auch das UT-Team hat sich mit dem Ausnahmespieler DoNaID angesichts der in den nächsten Monaten äußerst wichtigen Turniere und Ligen ordentlich verstärkt. Auf dem Spielplan stand unter anderem die lang erwartete Revanche gegen den Counterstrike-Clan TAMM an. Gespielt wurde der Level de_dust, wobei TAMM die erste Runde mit 7 zu 0 Runden für sich entscheiden konnte. mTwIpcA gewann zwar die zweite Runde mit 4 zu 3 Runden, jedoch reichte es nicht mehr für einen Gesamtsieg – dieser ging mit 10 zu 4 Runden an TAMM. Herzlichen Glückwunsch von unserer Seite für dieses wahrhaft einzigartige Match und die Rekordzahl von 801 Teilnehmern bei der Live-Übertragung in unserem IRC-Channel #mtw. Das CS-Team qualifizierte sich nach dieser Niederlage noch bei den vom Veranstalter Netzstatt ausgetragenen inoffiziellen deutschen Counterstrike-Meisterschaften für die CPL-Playoffs in Berlin.

Auf der Waldhessen-LAN holte das mTwIpcA UT-Team die ersten zehn Punkte für das Finale der PC Action Masters in Nürnberg. Honny, xTC, LarZ und E@M setzten sich im Finalspiel deutlich gegen den Clan Ocrana durch, welcher mangels anwesender Mitglieder mit einem Spieler in der Unterzahl waren. Gemischte Gefühle hingegen beim id-Team. Die TDM-Sektion unterlag im Eurocup2-Turnier dem italienischen Clan TULLS und schied somit endgültig aus dem Turnier aus. Die CTF-Abteilung hingegen wurde zur EG3L (www.clan-zone.net/eg3l) eingeladen, einer sehr interessanten CTF-Liga. Die nächsten Wochen bieten also genug Stoff für Neuigkeiten.

Die neue mTwIpcA-Webseite

Als eines der Highlights dieses Monats wurde pünktlich mit der PC Action 12/2000 die neue mTwIpcA-Homepage veröffentlicht. Die rundum erneuerte Webseite hebt sich deutlich von den üblichen Clansiten ab und bietet allen interessierten Spielern und Fans tonnenweise Informationen sowohl rund um den Clan mTwIpcA als auch über die Online-Szene, Turniere und Ligen sowie wichtige News rund um das Thema „E-Sport“. Eine große Link-Sammlung, viele Demos und Screenshots von mTwIpcA-Matches gegen andere Clans, eine übersichtliche Dater-Sektion mit wichtigen Patches und Tools und natürlich ein übersichtliches und informatives Forum runden die neue mTwIpcA-Homepage ab. Wenn Sie sich auf der mTwIpcA-Webseite registrieren, nehmen Sie automatisch an Gewinnspielen teil und bekommen bei jedem Besuch auf der Homepage eine Übersicht über neue Artikel, Antworten auf Ihre Forenbeiträge

ge sowie neue Demos und Artikel angezeigt. Die neue mTwIpcA-Homepage finden Sie im Internet unter den Adressen www.planetmtw.de, www.mymtw.de oder www.mortal-teamwork.de. Schauen Sie doch mal vorbei, wir freuen uns auf Ihren Besuch.

**Mortal Teamwork ist offizieller Deutscher CS-Meister**

mTwIpcA hat die deutsche Counter-Strike-Meisterschaft gewonnen, welche von Netzstatt vom 2.-3. Dezember in Berlin ausgetragen wurde. Zum Ablauf im Finale traf mTwIpcA auf den bekannten Clan sk, der sich auf der Map de_prodigy mit 12:2 und auf der Map de_dust mit 4:0 geschlagen geben musste (sk war vorzeitig das Handtuch, weil der Vorsprung nicht mehr einzuholen war). Auf Seiten mTwIpcA ist besonders der überragende mTwIpcA-Spieler zu nennen, der nach seinem Formsturz in den letzten Wochen pünktlich zur bevorstehenden CPL wieder in Topform ist. In der T-Halbzeit konnte sich mTwIpcA Wirsing als besonders effizienter Spieler hervorheben. Somit ging der deutsche Counter-Strike Meister-Titel und DM 5000,- Siegerprämie an den Clan mTwIpcA.



Die erfolgreiche CS-Mannschaft von mTwIpcA: Nykon, Speiky, Wirsing und Fritz (von links nach rechts).

Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

„Baldur's Gate 2 und die starken Probleme im November werden sicher die Besucherzahlen im Battle.Net etwas senken. Ich bin gespannt, ob der angekündigte Patch v1.04 endlich für Besserung sorgt und Diablo 2 auf lange Sicht so viele Spieler bei der Stange halten wird wie der Vorgänger.“



Die Aaresine hat einige Fallen ausgelegt und die Monster hineingelockt.

Battle.Net erneut gehackt

Bereits Anfang November wurde erneut der Versuch unternommen, das Battle.Net zu hacken. Blizzard konterte mit folgender Presse-Mitteilung: „Wir haben kürzlich feststellen müssen, dass ein Einzelner, eine Gruppe oder eine Organisation einen Angriff auf die Server des Battle.Net und der Blizzard-Websites versucht hat. Ein Ergebnis dieser illegalen Handlung ist, dass viele unserer

Kunden Schwierigkeiten haben, sich in die Battle.Net-Game-Services einzuloggen und Blizzards Websites zu erreichen. Wir sind dabei, eine Lösung zu implementieren, aber wir wollen Sie wissen lassen, dass die derzeitige Situation keine Battle.Net-Instabilität ist, sondern eine direkte Folge der Angriffe auf unsere Server. Das FBI und einige europäische Polizeibehörden wurden benachrichtigt und zusammen mit ihnen arbeiten wir daran, die Täter zu identifizieren. Angriffe auf unsere Server werden nicht toleriert und Blizzard beabsichtigt, die Täter mit der vollen Härte des Gesetzes zu verfolgen. Wenn Sie Informationen über Personen, Gruppen oder Organisationen haben, die in diese Aktivitäten verwickelt sind, senden Sie bitte eine E-Mail an hacks@blizzard.com. Danke für Ihre Geduld. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten.“

Herbstliche Probleme im Battle.Net

Auch jetzt zeigen sich noch Probleme mit der Stabilität und der Performance des Battle.Net. Nachdem Blizzard am 17. November neue Software einspielte, kamen wieder neue Bugs zum Vorschein. In vielen Fällen speicherte der Server die Charakterdaten nicht und so gingen gewonnene Erfahrungspunkte verloren und ausgetauschte oder erhandelte Gegenstände wanderten zurück an die ursprünglichen Besitzer. Auch das Einklinken in laufende Spiele wurde für so manchen Spieler zur Geduldsprobe. Zum Redaktionsschluss arbeitete Blizzard (support@blizzard.com) an dem Problem und konnte in den betroffenen Einzelfällen helfen. Einer unbestätigten Meldung zufolge hat ein amerikanischer Fan wegen der ständigen Performance-Probleme sogar eine Kla-

ge gegen Blizzard eingereicht, mit dem Ziel, den Verkauf von *Diablo 2* zu unterbinden, bis alle Probleme gelöst sind. Ein Erfolg wäre allerdings mehr als zweifelhaft, zumal es sich beim Battle.Net um einen für Spieler kostenlosen Service handelt.

Sturm auf die Ladder-Spitze

Auch rund ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung von *Diablo 2* hat es bisher kein Spieler geschafft, den 99. Level zu erreichen. Das ist auch gar nicht so verwunderlich, denn der Spieler erhält ab Level 90

Neue Ausrüstung

Seit dem 1. November gibt es durch Einspielung einer neuen Software einige neue Gegenstände im Battle.Net. Es handelt sich dabei um Exceptional Lances, Grim Helms und Holy Watersprinklers, die wegen eines Programmfehlers bisher nicht gefunden wurden.

Auf CD-ROM

Auch in dieser Ausgabe können wir Ihnen wieder eine *Diablo 2* Modifikation, den Kagero-Mod von fecesfaerie, vorstellen. Kagero.exe

zusätzlich nur auf DVD
Eastern Sun Mod, VK Mod

STANDARD-LEITER

ANZEIGE: ☒ GESAMT ☐ NACH KLASSE

	Name	Klasse	Level	Erf
1	Baron RUSSBarb	bar	94	18.446.744T
2	Baron Gigalos	bar	91	1.303M
3	Baron GERBarb	bar	91	1.057M
4	Lord Devlin	war	91	1.055M
5	Baron Clubhell	war	91	1.055M
6	Baron Mala gant	war	91	1.055M
7	Lord Art II	war	91	1.010M
8	Baron Barb-Doll	bar	91	1.009M
9	Baron Caswalf	bar	91	1.005M
10	Baronesse Shavene	war	90	1.114M
11	Baron Auepik	bar	90	1.702M
12	Baron Bazyra	bar	90	1.702M
13	Baron Kronka	bar	90	1.685M
14	Baron DEATH-ALEX	bar	90	1.681M
15	Baron Maracz	war	90	1.678M
16	Baron Heltor	bar	90	1.678M

Der russische Team-Barbar beherrscht die Ladder im Battle.Net, der deutsche Team-Barbar liegt drei Levels zurück.



Mit gefälschten Nachrichten versuchen einige Leute, Account-Daten von ahnungslosen Spielern zu ergaunern.

PROFI-LEITER

ANZEIGE: ☒ GESAMT ☐ NACH KLASSE

	Name	Klasse	Level	Erf
1	King Ogre-Cleaver_XV	war	94	1.961M
2	King Ace BloodSh	bar	94	1.900M
3	King ChentUS CH	war	94	1.899M
4	King Ogre-Cleaver_XV	war	94	1.877M
5	King Constable_XV	war	94	1.866M
6	King BloodSh_XV	bar	94	1.848M
7	King Frost-Crow	pal	94	1.819M
8	King QuaddVampire_HC	nec	94	1.190M
9	King Evil II	bar	94	1.152M
10	King ED-Blackrock	war	94	1.149M
11	King Lion_Ack	bar	94	1.145M
12	King LSA bOnitz	nec	94	1.096M
13	King Talmador_II	nec	93	1.050M
14	Duke Hime-elav_V	nec	94	1.037M
15	King Stormchisel-II	nec	94	995.039K

Die Hardcore-Ladder entwickelt sich mehr und mehr zum Friedhof. Von 16 Charakteren weilen gerade noch sechs unter den Lebenden.

nur noch einen Bruchteil der ursprünglichen Erfahrungspunkte. Mittlerweile ist eine neue Sturmwind auf die Battle.Net-Ranglisten (Ladders) ausgebrochen. Einige russische Spieler haben sich zu einem Team zusammengeschlossen. Dieses Team spielt quasi un-

unterbrochen einen gemeinschaftlichen Charakter, einen Barbaren namens RUSSBarb, und konnte diesen innerhalb weniger Tage bis auf Level 94 (Stand 25. November) hochspielen. Einige deutsche Spieler haben sich mittlerweile der Herausforderung gestellt und

einen eigenen Team-Charakter, den GERBarb, ins Rennen geschickt, der auch bereits Level 91 erreicht hat. Weitere nationale Team-Charaktere aus anderen Ländern wurden ebenfalls bereits gesichtet. Wir beobachten die Geschehnisse mit Spannung und drücken dem deutschen Team natürlich die Daumen, auch wenn der Vorsprung des russischen Teams fast uneinholbar scheint.

Account-Diebe unterwegs

Es gibt immer noch etliche Versuche, sich durch gefälschte Nachrichten die Zugangs-Daten gutgläubiger Spieler im Battle.Net zu verschaffen. Reagieren Sie nicht auf Nachrichten im Chat wie „/w ... <account> <password>“. Verraten Sie niemandem Ihr Passwort. Kein Mitarbeiter von Blizzard oder Battle.Net wird Sie jemals nach Ihren Account-Daten fragen. Und ganz wichtig: Vermeiden Sie es unbedingt, Ihren Zugangs-Namen auch als Passwort zu benutzen. Es empfiehlt sich, das Passwort gelegentlich zu ändern, was unter *Diablo 2* eigentlich nicht möglich ist, außer Sie greifen zu einem Trick, für den Sie jedoch auch den Vorgänger besitzen müssen.

- Installieren Sie *Diablo*
- Starten Sie *Diablo* und erstellen Sie einen neuen Charakter, der denselben Namen wie der zu ändernde Account in *Diablo 2* haben muss.
- In *Diablo* können Sie nun die Option „Passwort ändern“ auswählen und damit Ihrem Account ein neues Passwort verpassen.
- Wenn Sie jetzt *Diablo 2* starten, sollte bei Ihrem Account das geänderte Passwort nun angenommen werden.

Sinnvollerweise sollten Sie erst einen Test-Account in *Diablo 2* erstellen und den Vorgang damit ausprobieren. Da Blizzard

Download-Tipp

Blizzard veröffentlicht wöchentlich Teile des Soundtracks von *Diablo 2* als MP3 Dateien auf der offiziellen Website, jüngst sogar zwei Stücke, die es nicht bis in Spiel geschafft haben
<http://www.battle.net/diablo2/mp3/>

ab und an neue Software installiert, ist nicht auszuschließen, dass dieser Trick nicht mehr funktioniert und ihr *Diablo 2*-Account unter Umständen zerstört wird.

Zweiter Geheim-Level?

Eines der rätselhaftesten Objekte in *Diablo 2* ist der blaue Juwel im Battle.Net-Chat. Bisher kam von Blizzard hierzu keine Information, außer dem lapidaren Kommentar, dass er seinen Zweck erfüllt und bestens funktioniert. Eine deutsche Fanseite erhielt nun weitere (bisher unbestätigte) Informationen von Blizzard. Demnach dient der Edelstein dazu, einen zweiten Geheim-Level neben dem bekannten Kuh-Level freizuschalten und außerdem dem Dunklen Wanderer das Aussehen von Boba Fett zu verpassen. Da stellt sich die Frage, ob sich nicht einer der Blizzard-Leute einen kleinen Scherz erlaubt hat.

NPCs in der Expansion

Mittlerweile gibt es kurze Infos zu zweien der neuen Nicht-Spielercharaktere aus der *Diablo 2 Expansion*: Nihlathak ist einer der letzten überlebenden Clan-Älteren, der mittlerweile kurz vor dem Wahnsinn steht, weil sein Clan es nicht geschafft hat, den Worldstone vor dem Zugriff des Bösen zu schützen. Qual-Keck ist der müde und abgekämpfte Waffenmeister des Barbaren-Clans. Er hat die grimmige Gewissheit, dass er und seine Leute ihr Leben in einem Kampf verlieren werden, der möglicherweise nicht gewonnen werden kann.

Need for Speed



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden

„Wenn Sie beabsichtigen, *NFS 5* auf einer Art professioneller Ebene online zu spielen, sollten Sie in Betracht ziehen, der deutschen *NFS-Liga* unter www.nfsliga.de beizutreten. Leser ohne Internetanschluss erfragen sich diesen Monat an Alternative Routes, dem *NFS 4*-Mod von nfsfactory.de/“

UNDE 1/2



Für Sie auf der Cover-CD. Beim schnittigen Audi AS fehlen selbst Details wie die Xenon-Scheinwerfer nicht.

Screenshot des Monats

Für nette Lichteffekte in *NIS*: Porsche sorgt in dieser Ausgabe **Michael Dorachin** aus Kamen: Eindrucksvoll! Wollen auch Sie Ihren Screenshot hier verewigt sehen? Kein Problem, senden Sie einfach ein besonders spektakuläres Bild aus Ihrem Lieblings-*NIS* zusammen mit Ihrem Wohnort an kivlor@uni.de die Berücksichtigen Sie bitte, dass das Bild nicht größer als 500 KB sein darf!



Kopfstand in *NIS*: Porsche: Michael Dorachin kennt keine Gnade.

Vorsicht, Falschmeldungen!

In jüngster Zeit sind immer häufiger Ankündigungen zu lesen, dass das 3D-Format der Autos für *Need for Speed: Porsche* geknackt worden sei. Dies würde erstmalig auch für *NFS 5* die lang ersehnten Programme zum Erstellen neuer Wagen ermöglichen. Und welcher Wagendesigner hätte nicht gerne einen Editor wie Viv-Wizard für *NIS: Porsche*? Leider sind derartige Versprechungen größtenteils nur Werbung für eine Homepage, um mit Bannerwerbung Geld zu verdienen. Sollten Sie also beim Surfen auf besagte Ankündigungen stoßen, freuen Sie sich lieber nicht zu früh.

Warum so kompliziert?

Man mag Electronic Arts im Umgang mit seinen Kunden vieles anlasten, doch der Vorwurf aus der *NIS*-Szene, EA habe die Programmstruktur von *NIS: Porsche* verschlüsselt, um die Wagendesigner zu ärgern, ist ungerecht. Spieler verlangen inzwischen neben vielen Strecken auch nach perfekten digitalen Abbildern ihrer Traumwagen. Hierfür braucht ein Spieleentwickler Lizenzen der Automobilindustrie. Darin liegt auch die eigentliche Problematik, denn die Hersteller vergeben diese Lizenzen meist unter der Bedingung, dass ihre eigenen „Erzeugnisse“ durch das Spiel nicht als minderwer-

Auf CD-ROM**Audi A6 4.2 V8 (NFS 4)**

Der Audi A6, ein Inbegriff für Sportlichkeit trotz dezenten Auftretens: CPD hat den A6 auf den Zentimeter genau für NFS nachgebildet.
a6v8.exe

Corvette Stingray (NFS 4)

Die Corvette Stingray von 1981 bietet eine wunderschön geschwungene Linienführung und ihr Sound ist superb.
81vette.exe

Audi S2 (NFS 4)

Ein handliches Sportcoupé. Audi S2 eines der ersten Fabrikate der Audis mit dem dezenten „S“ im Namen.
aus2.exe

AC Cobra (NFS 4)

Kraft im Überfluss und noch mehr frische Luft für den Fahrer: die perfekte Beschreibung für die AC Cobra von 1966.
1966ACCobra.exe

Autobahn (NFS: Porsche)

Auf mehrfachen Wunsch hier nochmal die veränderte Strecke „Autobahn“.
autobahn.exe

zusätzlich nur auf DVD

Für NFS: Porsche vier Zusatzautos, eine Zusatzstrecke, drei Extratools.
Für NFS 4: Alternatives Routes (Mod mit ca. 70 MB), 15 Zusatzautos, zwei Zusatzstrecken fünf Extratools (z.B. Komplettpaket für Wagendesigner).

Für NFS 3: acht Zusatzwagen, zwei Zusatzstrecken, Track-Editor.

tig gegenüber anderen Produkten dargestellt werden. Des Weiteren ergibt sich bei Exklusivlizenzen wie im Falle von NFS: Porsche ein weiteres Problem: Der Hersteller hat natürlich ein Interesse daran, dass auch tatsächlich nur seine Produkte enthalten sind beziehungsweise enthalten sein können. Bei EA scheint man also vor einer Gewissensfrage gestanden zu haben. Wie lässt sich ein Produkt am besten am Markt platzieren: mit Originalfahrzeugen oder der bereits enthaltenen Gelegenheit, selbst Autos modifizieren zu können? Die Entscheidung fiel wohl zugunsten der Mehrzahl der Käufer, die sich eher an realistischen Wagen erfreuen statt mit der Hilfe von kompli-

zierten Tools neue zu „zaubern“. Trotzdem: Vielleicht wird das ja in Zukunft doch noch möglich.

Deutsche NFS-Liga kommt ins Rollen

Die deutsche NFS-Liga, ein Zusammenschluss aller zuvor konkurrierenden Ligen, erfreut sich zunehmender Beliebtheit. Eine ständig steigende Zahl ambitionierter NFS: Porsche-Fahrer trifft sich regelmäßig zu Geschwindigkeits-Duellen par excellence auf www.nfsliga.de. Haben auch Sie Interesse, sich mit den Besten der Besten zu messen? Dazu benötigen Sie neben dem Spiel nichts weiter als ICQ, um die Kommunikation innerhalb der Liga zu vereinfachen, und natürlich viel Zeit und Lust, sich an diesem Wettbewerb zu beteiligen. Ebenso simpel wie auch fair sind die Regeln der Liga: Jede Begegnung zwischen zwei Spielern ist eine „Best of Five“. Das heißt, dass maximal fünf Rennen pro Match gefahren werden. Derjenige, der zuerst drei Rennen für sich entscheidet, gewinnt. Doch auch der Verlierer bekommt Punkte für die in diesem Match gewonnenen Rennen: einen Tabellenpunkt pro Rennen. Entscheidet man eine Begegnung – die nur auf Original-Strecken und mit Original-EA-Autos ausgetragen werden darf – 3:0 für sich, bekommt man zudem einen Bonuspunkt gutgeschrieben. Das Organisieren der Begegnungen obliegt den Spielern selbst. Zurzeit wird in fünf Ligen zu je neun bis zehn Teilnehmern gefahren, kämen jedoch mehr Fahrer hinzu, wäre diese Zahl natürlich nach oben offen. Also, liebe Leser: Start your engines!

NFS-4-Mod: Alternative Routes

Mit dem NFS 4-Mod Alternative Routes warten 19 Strecken auf Sie. Auch Bonusautos lassen

Need-for-Speed-Clans

Wenn auch in anderen Dimensionen als in typischen Mehrspieler-Spielen wie Unreal Tournament, gibt es dennoch einige rivalisierende Clans in der deutschen NFS-Szene. Wenn Sie mit einem Beitritt liebäugeln, hier sind die Internetadresse der wichtigsten Clans:

- www.eyc-clan.de
- www.deadlineracers.de
- www.testrun-nt-racing.de
- www.pb-racing-team.de
- www.limit-racing.de

Die offizielle Seite des eYe-Clan. Sowohl optisch ansprechend als auch informativ. Ein Besuch lohnt sich.

Die Deadline-Racers-Clan-Homepage. Gut: Neuigkeiten über Ergebnisse der Clantreffen gibt es im direkt sichtbaren Bereich.

Das NT des Testrun-Clans steht übrigens für Harald Schmidts schwabische Heimat Nürtingen. Auf jeden Fall einen Blick wert.

Etwas spärliche Informationen bietet das PB Racing Team.

Der Limit-Racing-Clan, bei unserem Besuch noch durch eine nicht funktionierende Seite geplagt.

sich freispielen. Verantwortlich hierfür zeichnet das Team von www.nfsfactory.de. Zwar wird schon beim ersten Spielen klar, dass Alternative Routes keinen Anspruch auf ein absolut professionelles Add-on erhebt, doch

auf den teils komplett neuen und teils modifizierten Strecken finden Sie genug Spielspaß. Käufer unserer DVD-Ausgabe finden den umfangreichen Mod samt Extras auf der aktuellen DVD.



Alternative Routes: kompletter NFS-4-Mod mit neuen Autos, Strecken und Spielmodi auf DVD. Für die CD war er zu groß.



Ebenfalls auf der Cover-CD: Die markante 1981er Corvette Stingray beendete die Generation der „Stachelrochen“.

Grand Prix 3



Dennis Grebe und Benjamin Kaiser (www.grand-prix3.de) bringen Ihnen jeden Monat die neuesten Informationen rund um Grand Prix 3 näher.

Dennis Grebe
Autor: Dennis Grebe
E-Mail: dennis@grebe.de
Web: www.grand-prix3.de

„Es entwickelt sich langsam, aber sicher wieder eine TrackEdit-Szene wie zu Zeiten von GP2 ...“



Dank neuer Kamera- perspektiven können Sie noch mehr aus GP3 herausholen.

Auf CD-ROM

GP3 Master

Was GP3Edit nicht bietet, finden Sie hier.

GP3Master.exe

GP3Edit V1.13

GP3Edit läuft nun auch mit dem Patch GP3ed113.exe

Aufgrund eines technischen Fehlers fehlten auf der letzten CD folgende Dateien. Wir bitten um Entschuldigung und reichen diese hiermit nach.
Lenkrod

Ein neues Lenkrod für alle Arrows-Fans

Arrows mp.exe

Tool
Neue Texturen für die Rasenflächen
Grassreplace.exe

Tool
Neue Texturen für viele Bereiche der Strecken
Realtrackgraphic.exe

Tool
Neue Texturen für den Fall eines Motorschadens
Spgrid.exe

Team- und Streckeneditor

Der Editor schlechthin in seiner neuesten Version
Gp3ed110.exe

zusätzlich nur auf DVD

GP3Jammer BETA ver. 1.0
GP3Commander ver. 2.1
GP3 Cockpit Editor ver. 1.0
GP3 Art Editor
Feigen-Update von LeoDesign
Carbon-Update
GP3 Wallpapers

Endlich vernünftige Strecken?

Mittlerweile gibt es zwei „qualitativ gute“ neue Strecken für GP3. Zum einen den aus GP2 bekannten Tunnel Track mit der wahrscheinlich besten Scenery, die es in GP3 bisher gegeben hat. Martijn Keizer hat diese Strecke im Zuge seines Scenery Tutorials erstellt, John Verheijen hat die Strecke dann für GP3 nachgebaut. Zum anderen eine Umsetzung von Indianapolis von mir selbst. Okay, hört sich sehr nach Eigenlob an, aber E-Mails mit Aussagen wie „Your track is clearly the best I have seen for

GP3“ oder „Great work on the indy track“ seien hier angeführt, damit mir keiner Arroganz andichtet. Diese beiden Strecken zeigen, was „schon jetzt“ mit dem Editor und einiger investierter Zeit möglich ist.

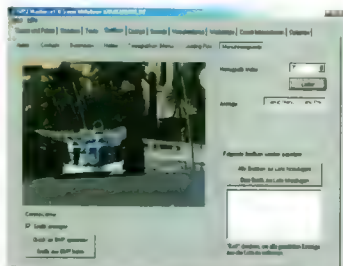
Probleme mit dem GP3-Patch

Das erste Problem, das nach der Installation des GP3-Patches auf V1.13 auftrat, war, dass alle Editoren, die Werte in der GP3.exe änderten, nicht mehr funktionierten. Mittlerweile laufen alle Editoren auch mit der Version 1.13 von GP3.

GP3 Master

GP3 Master ist ein noch recht junger Editor für GP3, der sich vor GP3Edit nicht zu verstecken braucht. Sie können mithilfe von GP3 Master nun auch die Menühintergründe und die Streckengrafiken in den Menüs editieren. Grafisch zwar (noch) kein Highlight, aber gerade wegen seiner Optionsvielfalt einer der Top-Editoren – und das schon in der Version 1.00 BETA 6. Die Homepage des GP3 Master finden Sie unter www.grand-prix3.de/gp3master

Allerdings sind auch noch lange nicht alle der unzähligen Lenkrodprobleme beseitigt. Die aktuellen Versionen der wichtigsten Editoren, die auch mit V1.13 zusammenarbeiten, finden Sie wie gewohnt auf der Cover-CD.



Eine wirklich gute und bequem zu bedienende Alternative zu GP3Edit stellt GP3 Master dar.



So schön kann Indianapolis sein. Die Strecke zum Screenshot gibt es auf www.grand-prix3.de.

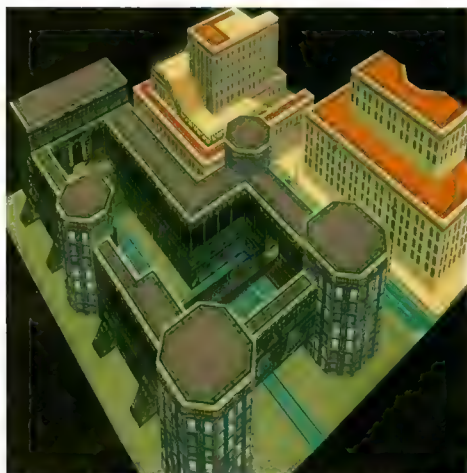
GTA 2

Spielerforum

Gleb Tribus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswerten rund um GTA 2 & Co. Respect is everything!



„Endlich wurde GTA 3 offiziell bestätigt. Allerdings noch nicht für den PC.“



Schaffe, schaffe, Häusle baue: mit dem GTA2-Map-Editor.

■ GTA 3 bestätigt!

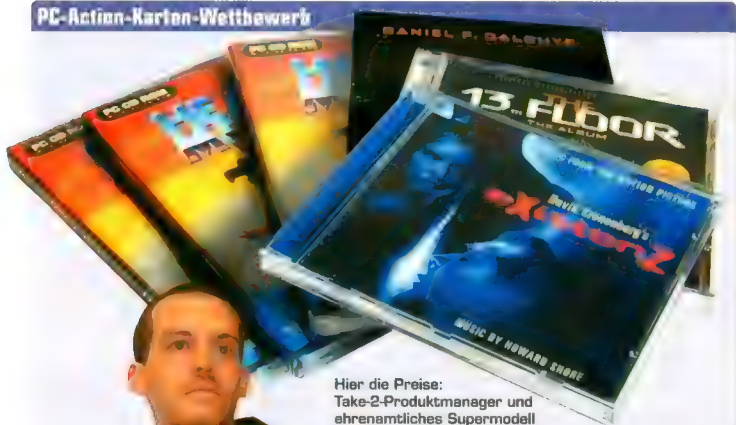
Nach langem Rätselraten ist die Katze aus dem Sack: Im Rahmen eines Interviews mit dem Onlinemagazin IGN.com verkündete Sam Houser aus der Rockstar-Führungsspitze Details zum dritten Teil der GTA-Serie. „Die heutige Technik gibt uns endlich genügend Freiraum für unseren Wunschnachfolger“, erklärt Houser. Rockstar konzentrierte sich darauf, das Ambiente des ersten Teils mit moderner 3D-Grafik wieder aufleben zu lassen. Der Spieler soll seine Figur aus der Verfolgerperspektive sehen, was das nahezu freie Positionieren der Kamera erlaubt. Momentan wird an der PlayStation-2

Umsetzung des Spiels gearbeitet. Obwohl angeblich alle Karten bereits fertig sein sollen, wurde die Veröffentlichung auf das 4. Quartal 2001 angesetzt. Dass eine PC-Version früher erscheint, ist nicht auszuschließen.

■ GTA 2: Berlin

Eine Gruppe GTA 2-Fans hat angekündigt, in Eigenregie die nicht erscheinende offizielle Mission-CD *GTA 2: Berlin* als Mod zu verwirklichen. Die technischen Möglichkeiten seien durch einige Editoren (auf der DVD) gegeben. Demnächst will die Gruppe eine umfassende Homepage ins Netz stellen.

PC-Action-Karten-Wettbewerb



Hier die Preise:
Take-2-Produktmanager und ehrenamtliches Supermodell Gabriel Wunderlich präsentiert den Hauptgewinn.

GTAZone.de sucht in Zusammenarbeit mit PC Action und Take 2 den besten GTA 2-Kartendesigner. Wer diesen Titel für sich beanspruchen will, muss bis zum 15. Januar 2001 eine selbst erstellte Karte einsenden, in der die PC Action eine Rolle spielt (zum Beispiel in Form eines Logos oder Missionen mit den Redakteuren). Als Gewinne winken eine modische, streng limitierte Winterjacke von Take 2, dreimal *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, Buch und Soundtrack zum Film *The 13th Floor* sowie der Soundtrack zum Film *Existenz*. Senden Sie Ihre fertige Karte samt Beschreibung an gleb@gamez.de (oder falls Sie keinen Internetzugang haben sollten, an die Redaktionsanschrift). Wenn Sie eine PC-Action-Ausgabe verpasst haben sollten: Alle benötigten Tools finden Sie nochmals auf der DVD oder im Internet unter www.gtazone.de/map.shtml!

Auf CD-ROM

Karte des Monats (GTA 2)

Stürzen Sie sich in die verwinkelten Straßen dieser hochklassigen Stuntmap
`gangstacity.exe`

Drei neue Fahrzeuge (GTA 2)

Drehen Sie den Zündschlüssel von drei brandneuen GTA 2-Boliden
`bugatti.exe`, `diablo.exe`, `nuclear.exe`

GTA 2 File-Editor

Editieren Sie die GTA 2-Dateiformate
`gta2file.exe`

GTA 2 Multimap

Ersetzen Sie die drei Solo-Spielabschnitte durch Mehrspielerkarten
`multimap.exe`

Somewhere Beta 2 (GTA)

Lassen Sie mit 36 neuen Fahrzeugen das alte GTA-Feeling wieder aufleben
`somewhere.exe`

zusätzlich nur auf DVD

Für GTA 1 vier Extras, für GTA London 1969 Add-On London 1961, Realcars-Editor; für GTA 2: 14 Fahrzeuge, acht Karten, andere Missionen, sechs Extras, 18 Trainer & Tools (z.B. offizieller Map-Editor, Textureneditor, Styed V1.4), fünf Tutorials

FIFA 2001



Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Erfahren Sie aktuelle Trends zu FIFA 2001 und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML.

„FIFA 2001 erfüllt die Erwartungen tatsächlich derart, dass die nächste FML-Saison mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Anfang nächsten Jahres mit dem neuen Abieger aus dem Hause EA gespielt wird.“

FIFA 2001 – Nur ein Update oder mehr?

In den ersten Spielen mit FIFA 2001 kann sich leicht eine gewisse Enttäuschung einstellen, zu ähnlich scheint der Titel seinem Vorgänger. Zwar ist die Grafik brillant (wie in jeder neuen Version deutlich besser, als man es sich hätte vorstellen können), doch die spielerischen Unterschiede drängen sich nicht auf. Größtes Argernis ist nach wie vor die nicht frei konfigurierbare Gamepad-



Steuerung. Unverständlich ist auch die erneute Reduzierung der taktischen Möglichkeiten. Das wohl mit am sehnlichsten erwartete Feature von FIFA 2001, die direkte Verbindung über das Internet durch direktes Anwählen des Gegners über dessen IP-Adresse, ist nur bedingt brauchbar. Schon bei ISDN und erst recht bei Modemverbindungen sind die Spiele häufig nicht mehr flüssig. Hat man einige Partien mit FIFA 2001 gespielt, merkt man doch einige deutliche Abweichungen zum Vorgänger, die gefallen und Lust auf mehr machen.

Das Spiel ist deutlich simulationslastiger und etwas langsamer geworden, was man an den Ergebnissen allerdings leider nicht bemerkt, die immer noch zu hoch ausfallen. Schön ist, dass Sie nun wieder mit Sololäufen Tore erzielen können, denn eine falsche Bewegung des Abwehrspielers schafft realistischen Raum und auch Zeit dazu. Alles in allem ist FIFA 2001 die beste momentan erhältliche Fußballsimulation. Ob sich die Anschaffung lohnt, sollten aber gerade FIFA



Das Treiben rund um das Spielfeld rundet das Bild ab.

2000-Besitzer durch vorheriges Probespielen selbst beurteilen. In der nächsten Ausgabe der PC Action lesen Sie, wie die Online-Gemeinde den neuen Teil aufgenommen hat.

Auf CD-ROM

Stadien, Schuhe
Auf der Cover-CD finden Sie diesmal Werbeanzeigen der Champions League die Nike-Air-Zoom-90-Schuhe von Louis Figo und neue animierte Zuschauer für FIFA 2001
uclabboards.exe, newscrowd.exe, AirZoom90.exe

Savegames
Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats
hillite00.sav, hillite01.sav

Stadien, Schuhe
Aufgrund eines technischen Fehlers fehlten letzte Ausgabe folgende Dateien. Wir bitten um Entschuldigung und rechen diese hiermit nach
whitehartlane.exe, Adidas
Blanches.exe, KSCPatch.exe
Werbeanzeigen, Schuhe und Zuschauer für FIFA 2001

qualitativ war auf DVD

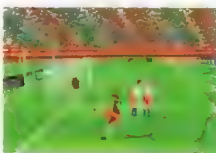
LigaManager Rasentexturen
Replay-Organizer, Spieler und
Teameditor diverse Stadien

FML – Aktuelles

Die Revanche des OFC Neugersdorf in den FML-Playoffs ist mehr als geglückt. Nachdem sich Stefan Berndt in der Qualifikationsrunde in drei Spielen gegen den Titelaspiranten Markus Amend (ASV Feudenheim) mit 5:11, 9:4 und 9:7 durchsetzen konnte, war er danach nicht mehr aufzuhalten und ist mit neun Siegen und nur einer Niederlage Meister der sechsten FML-Saison geworden. Vizemeister wurde Markus Relotius (FC Bunderhee).

Gewinnspiel – Tor des Monats

Zum FML-Tor des Monats Oktober wurde das Tor von Jens Liebs gewählt. Mit dem Replay-Organizer, der auf der Cover-CD-ROM der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in FIFA 2000 einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay-Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Oktober wurde unter den freien Einsendungen für FIFA 2000 das Tor von Jürgen Dürns gewählt. Beide Gewinner erhalten ein aktuelles PC-Spiel. Haben Sie auch ein schönes Tor mit FIFA 2000 im Weltklassenmodus erzielt? Senden Sie es an Leiter@fifamodemliga.de unter Angabe von Name, Alter und Adresse.



Spektakulär: Dieser Einwurf wird per Seitfällzieher direkt vom Stürmer verwandelt.



Ein abgefälschter Fallrückzieher von der Mittellinie geht über den Torwart ins Netz.

Cossacks

- European Wars

Eine neue Ära beginnt...



Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten des Europas des XVII. und XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen, Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Bausstil
- Zwei technologische Epochen: 17. und 18. Jahrhundert
- Kernaufbau: Bildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerators
- bis zu 7 Spieler im LAN od. Internet



**Jetzt
im
Handell!**

Weitere Informationen erhalten Sie bei Internet: www.cossacks.de

- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen



"Der erste Eindruck: fast überwältigend" **PC-SPIEL** (9/2000)

"Modisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert." **PC-SPIEL** (12/2000)

"Dieses Spiel hat alles, was der Aufbau- und Echtzeitstrategie-zusammern Glück braucht" **PC-SPIEL** (12/2000)

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE und AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." **Gembox** (12/2000)



Hans-Peter Brill ist in der Age of Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt

„Im Internet erfreuen sich die neuen Zufallskarten der Ensemble Studios für Age of Kings: Die Eroberer sehr großer Beliebtheit.“

Age of Empires 2



Die Azteken ver-
über viele berittenen
Einheiten, können
jedoch den Gegner
mit ihren Mönchen
die Furchen lehren.

Die Azteken

Kann ein unberittenes Volk von Mönchen ein ernst zu nehmender Gegner sein? Eine nähere Betrachtung ihrer besonderen Merkmale gibt die Antwort:

- Dorfbewohner tragen +5
- Start mit einem Adlerkrieger
- Militäreinheiten 15% schneller erschaffen
- +5 Mönch-Lebenspunkte für jede Kloster-Technologie

Bei dieser Zivilisation ohne berittene Einheiten übernimmt der Adlerkrieger die Aufgabe, die sonst der Kavallerie zukommt. Im Übrigen setzen die Azteken voll auf ihre Infanterie aus der Kaserne und die ausgezeichneten Mönche. Die etwas verbesserten Dorfbewohner (tragen +5) bringen einen frühen Ökonomie-Vorteil, da

die Wegzeiten doch erheblich reduziert werden. So können die Azteken auch gegen andere schnelle Zivilisationen gut mithalten. Die schneller erschaffenen Militäreinheiten sind zu meist nur ein geringer Vorteil, auch wenn Infanterie von den Azteken in rauen Mengen produziert wird. Die eine oder andere zusätzliche Kaserne hat zumeist mindestens denselben Effekt und der Wert eines geringfügig früheren Angriffs ist nicht so hoch einzuschätzen.

Wer die Azteken wählt, der wählt die Mönche. Hier liegt die wahre Stärke der Azteken, besonders dann, wenn gegnerische Einheiten nicht gut an die Mönche herankommen. Mit mehr Lebenspunkten und fortwährend durch andere Mönche geheilt, ist eine Gruppe von aufgewerteten Mönchen in der Hand eines geschickten Spielers

außerordentlich effektiv. Natürlich müssen die Mönche gegen direkten Zugriff sehr starker Einheiten geschützt werden. Manche Spieler behaupten, das Geräusch der erfolgreichen Bekehrung könne wahrhaft süchtig machen ...

Jaguarkrieger

Mit seinem speziellen Bonus gegen die Infanterie anderer Völker ist der Jaguarkrieger ausschließlich für diesen Einsatz interessant, da ansonsten die normale Infanterie sicherlich die bessere Wahl darstellt. Nur wenn es tatsächlich zu fortwährenden Infanterieschlachten kommt, sind die benötigten 1.000 Nahrungseinheiten und 500 Goldeneinheiten für die Aufwertung zum Elite-Jaguarkrieger wirklich eine empfehlenswerte Investition.

Blumenkriege

Ein Verbesserung der Angriffstärke um +4 ist ein überaus interessanter Vorteil. Ein Elitekämpfer mit 21 Angriffstärke ist eine kaum zu besiegende Macht. 450 Nahrungs- und 750 Goldeinheiten sind sicherlich schmerzvoll viel, aber bei einem langen Spiel rasch amortisiert.

Wahrhaft gefürchtet sind die schnellen Gruppen von Adlerkrieger, die während des gesamten Spieles immer wieder die Ökonomie der Gegner erheblich schwächen können.

Teambonus

Nimmt einer der Spieler Azteken, so erzeugen Reliquien +33% mehr Gold. Ein geringer und selten wirklich ausschlaggebender, aber dennoch nicht zu verachtender Vorteil.

Bewertung

Es ist sehr schwer zu erlernen, mit Mönchen erfolgreich zu sein, aber einigen wenigen Spielern gelingen damit ausgesprochen beeindruckende Resultate. Besonders gegen Kriegselefanten, aber auch gegen Ritter erzielen Azteken sehr gute Ergebnisse. Ritter, die nicht bekehrt werden, erliegen den aufgewerteten Pikenieren der Azteken.

Mönche in Age of Kings

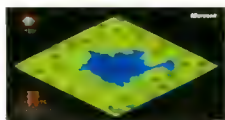
Da Mönche die herausragende Stärke der Azteken sind, ist es an der Zeit, deren Arbeitsweise einmal detailliert offen zu legen:

- Alle 1,25 Sekunden erfolgt ein Konvertierungsversuch
- Die ersten drei Konvertierungsversuche schlagen immer fehl

- Ab dem vierten Konvertierungsversuch (also nach 5 Sekunden) gelingt die Konvertierung normaler Einheiten mit einer Wahrscheinlichkeit von weniger als 30%
- Versuchen mehrere Mönche gleichzeitig dieselbe Einheit zu bekehren, so steigt die Erfolgschance mit der Anzahl der Mönche erheblich an
- Späher und leichte Kavallerie können mit einer Chance von 10% bekehrt werden. Hat der Gegner den Glauben entwickelt oder ist einer der Gegner Teutone, verringert dies die Chance einer erfolgreichen Konvertierung jeweils um 50%
- Gebäude können erst nach 15 Sekunden erfolgreich bekehrt werden
- Es ist also erforderlich, dass Mönche mehr als 5 Sekunden lang gegen die Einheit geschützt werden müssen, die sie konvertieren wollen.

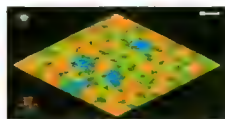
Dorfzentrum und mit etwas Glück findet man Truthähne und Rehwild. Nur selten kann man sich irgendwo leicht einmauern und so sind die eigenen Dorfbewohner alsbald den Angriffen des Gegners ausgesetzt.

ES@Metropolis



Wen die immer gleiche Startsituation bei Age of Kings schon langweilt, der wird diese Karte bald lieben. Jeder Spieler hat bei Spielstart drei Dorfzentren, drei Gruppen von Dorfbewohnern und drei Späher. In der Umgebung jedes Dorfzentrums gibt es die volle Zahl Schafe, Beeren, Steine und Gold.

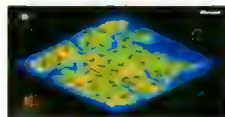
ES@Graveyards



Anlässlich Halloween veröffentlichte Ensemble diese Karte mit abgestorbenen Baumstämmen, verfallenen Gebäuden und Grabsteinen.

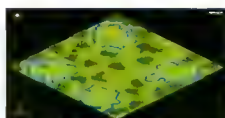
ES@Dingos

Ohne einen Späher, dafür mit vielen Schafen – aber auch Wölfen – ist diese Karte sehr hektisch. Ohne den Webstuhl haben die Dorfbewohner es sehr schwer auf dieser Karte.



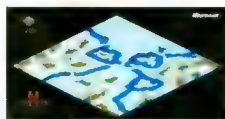
ES@Moats

Jeder Spieler ist anfangs recht geschützt, doch stellt sich dies bald als trügerisch heraus. Holz gibt es nur außerhalb der



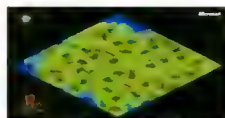
Basis und Einheiten mit großer Reichweite können oft die gesamte Stellung einsehen.

ES@Glaciers



Im frostigen Norden spielend, muss jedes Team die eigene Eisinsel verteidigen.

ES@Capricious



Nur durch den Zufall gesteuert, gibt es manchmal nur halb so viele Ressourcen, ein anderes Mal die normale Menge und gelegentlich die doppelte Menge Nahrung, Stein oder Gold. Man kann sich auf dieser Karte einfach auf gar nichts verlassen und steht mit jeder Partie wieder vor völlig neuen Herausforderungen.

Mönch

95/95

0/0

9+3

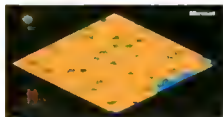
100%

Azteken-Mönche haben alle Kloster-Entwicklungsmöglichkeiten und mehr Lebenspunkte als ihre Kollegen von anderen Zivilisationen.

Die neuen Ensemble-Zufallskarten

Mit Die Eroberer ist es möglich, eigene Skripts für die Generierung neuer Zufallskarten zu verwenden. Da es aber für die meisten Spieler gar nicht so einfach ist, ein Skript zu entwickeln, das zu ausgewogenen Zufallskarten führt, haben die Entwickler der Ensemble Studios eine Reihe neuer Skripte bereitgestellt. Um den zusätzlichen Spielspaß mit diesen neuen Karten sofort genießen zu können, sind diese auf der Cover-CD enthalten. Weitere Karten sollen künftig folgen.

ES@Prairie



Mit zwei Spähern kann man die unwirtliche Umgebung rasch erkunden. Zwei Beerensträucher sind nahe dem

Auf CD-ROM

Zufallskarten

Zufallskarten zu Age of Kings: Die Eroberer direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios
 Capricious.exe, Dingos.exe, Team_Glaciers.exe, Graveyards.exe, Metropolis.exe, Moats.exe, Prairie.exe

zusätzlich nur auf DVD

Deutscher Age of Kings-Patch
 Tabelle aller Age of Kings-Einheiten.
 AoK-Szenarien von F. Weinmann, Patches für Age of Empires und Der Aufstieg Roms, AoK-Leser Kampagnen HAI NUN, Wilhelm der Eroberer und Der Weg in eine neue Ara, AoK-Leser-Mission Die Kossaken erobern Sibirien



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „C&C Information Networks“

„Alarmstufe Rot 2 rockt – die Verkaufszahlen belegen das! Und die Dune-Engine sieht auch cool aus!“

Red Alert 2 INI-Editor

Michael Rezmer, einer der CCIN-Webmaster, hat sich entschlossen, einen kleinen *Alarmstufe Rot 2*-INI-Editor zu schreiben. Obwohl das Tool ziemlich simpel ist, hat es drei extrem nützliche Funktionen:

- Ändern der Spiel-Auflösung: *Alarmstufe Rot 2* unterstützt von Haus aus maximal eine

Command & Conquer

Auflösung von 1024 x 768. Mit dem *Alarmstufe Rot 2*-INI-Editor lässt sich die maximale Auflösung auf bis zu 1600 x 1200 hochschrauben. Gleichzeitig unterstützt das Programm die Option, Videos auf voller Bildschirmbreite anzuzeigen. Logischerweise entstehen dann aber oft unschöne Pixel-Effekte.

- Das Programm hat eine Option, die es erlaubt, im Internet mit acht Spielern zu spielen, obwohl *Alarmstufe Rot 2* eigentlich nur maximal vier Teilnehmer im Netz erlaubt.
- Modus der Gefechte: der Gefechts- bzw. Geplänkel-Modus von *Alarmstufe Rot 2* läuft standardmäßig im Mo-

odus „Schlacht“. Mit dem INI-Editor lässt sich auch das ändern, z. B. auf „Seeschlacht“ oder „Unheilige Allianz“. Warnung: ändert man hier etwas, wird das Spiel absturzgefährdeter.

Der Editor findet sich auf der CD.

FinalAlert/ FinalSun

Matze hat sein *FinalSun* für *Alarmstufe Rot 2* konvertiert: *FinalAlert* heißt seine neueste Kreation. Damit lassen sich mühelos *Alarmstufe Rot 2*-Karten erstellen. Das Programm zeigt die Landschaftsobjekte sogar

genauso, wie sie hinterher auch im Spiel aussehen.

Von *FinalSun* gibt es jetzt die neue Version 0.97 Alpha 1. Die wohl bedeutendste Verbesserung ist das dynamische Laden von Grafiken, wodurch sich die Ladezeiten beim Programmstart deutlich verkürzen. Hinzu kommen zahlreiche ausgemerzte Bugs, was ein wesentlich flüssigeres und unterbrechungs-freieres Arbeiten ermöglicht.

Zusätzlich zu diesen beiden Programmen gibt es nun noch den *Red-Alert-2*-String-Editor. Mit diesem Tool kann man alle Zeichenketten in *Alarmstufe Rot 2* bearbeiten, die etwas mit der Programmsprache zu tun haben. Dieses Tool wird auch gebraucht, um neue Einheiten in *Alarmstufe Rot 2* einzubinden.





Verteidigung einer Basis mit Tesla. Der in der Mitte erkennbare verstärkte goldene Energiebogen ist besonders wirkungsvoll.



Ein typischer Taktikeinsatz im Labyrinth der Großstadt.

Mehrspieler-Karten

Weil es mit FinalAlert so schön einfach ist, neue Karten zu erstellen, gibt es auch schon einige neue Mehrspieler-Maps. Ein paar finden Sie auf der aktuellen Cover-CD, weitere werden in den nächsten Ausgaben folgen.

Wir haben uns überlegt, einen kleinen Wettbewerb zu starten. Wer selbst eine Karte erstellt hat, kann sie an mapcontest@ccin.de senden. Wenn sie gut ist, wird sie auf der PC-Action-CD und auf CCIN veröffentlicht. Wenn sie sehr gut ist, werden wir sie hier sogar vorstellen.

Diese Ausgabe beginnen wir mit der Karte „Komm doch“

(auch auf der Heft-CD). Auf dieser Karte gibt es ziemlich viele Ressourcen. Was die Karte aber wirklich hervorhebt, ist der spielerische Schwerpunkt: Es geht in erster Linie um Seeschlachten. Wer also schon immer mal mit 15 Flugzeugträgern gegen zehn Dreadnoughts kämpfen wollte, sollte die Karte unbedingt ausprobieren.

Wer gerne noch mehr Karten hätte, schaut am besten einfach bei der RedAlert2.de-Download-Sektion vorbei (<http://www.redalert2.de/downloads>).

Netplayer mit Alarmstufe-Rot-2-Support

Für alle, denen Westwood Online zu langsam oder instabil ist, gibt es jetzt eine gute Alternative: den Netplayer Client. Dieses Programm simuliert für Spiele ein IPX-Netzwerk. In Wahrheit läuft die ganze Sache aber immer noch über TCP/IP. Unsere Tests haben ergeben, dass Netplayer wirklich besser läuft als WW Online, daher könnte ein Download von der Netplayer-Homepage (<http://www.netplayer.de>) für Alarmstufe Rot 2-Spieler wirklich interessant sein. Netplayer ist übrigens kostenlos, die Anmeldeprozedur ist simpel.

Strategien

Nach dem Vorbild vieler *StarCraft*- und *Age of Empires*-Seiten baut CCIN derzeit eine Strategien-Datenbank auf. Zu erreichen ist diese unter www.redalert2.de/strats. Um Vorschläge und Verbesserungen wird ausdrücklich gebeten. Kontaktadresse: strats@ccin.de.

Auf CD-ROM

Red Alert 2 INI-Editor
INI-Editor für Alarmstufe Rot 2
[ra2im.exe](#)

FinalSun
Editor für Tiberian Sun
[finalsun097a1.exe](#)

FinalAlert
Editor für Alarmstufe Rot 2
[finalalert097a1.exe](#)

Final*-DLLs
DLLs für den FinalSun-Editor
[finalsundll.zip](#)

Alarmstufe Rot 2 StrEdit
String-Editor
[ra2stredit.exe](#)

Karte „Double Side“
Karte für Alarmstufe Rot 2
[doubleside.exe](#)

Karte „Komm Doch“
Karte für Alarmstufe Rot 2
[kommdoch.exe](#)

Red Alert 2 Deuzire
Mod für Alarmstufe Rot 2
[ra2deez.exe](#)

erschließbar auf DVD
Mod Heavy Assault, Mod Infantry Force, Patch 2.03 für Tiberian Sun/Fuersturm

Interview mit dem deutschen C&C-Profi Prochnow

Wir haben Prochnow interviewt. Er gehört zu den besten C&C-Spielern Deutschlands und ist somit schon fast ein Promi in der Community.

PC ACTION Hast du schon Alarmstufe Rot 2 gespielt? Wie findest du es?

Prochnow: Ja, schon ausgiebig; bisher 53 Siege. Mein erster Eindruck war negativ. Ich dachte, Alarmstufe Rot 2 wäre nur ein Rusher-Spiel. Nachdem ich es ein bisschen länger gespielt hatte, hat sich meine Meinung jedoch geändert. Es gibt ziemlich viele Combo-Strategien. Besonders das IBF finde ich praktisch. In einem Clan-Game 2v2, der eine Allwetter, der andere Kuba, dann drei Terroristen bauen, in IBFs stecken und schon hat man drei Hammer-Einheiten! Am Anfang hatte ich das Spiel halt falsch eingeschätzt.

PC ACTION Was findest du besser? Tiberian Sun/Fuersturm oder Alarmstufe Rot 2?

Prochnow: Ich persönlich bevorzuge Tiberian Sun in Kombination mit Feuersturm. Ich finde die Atmosphäre in Feuersturm wesentlich besser, bei Alarmstufe Rot 2 zieht Westwood alles durch den Kakao. Kurz gesagt, mag ich die Alarmstufe Rot 2-Ironie nicht besonders, das ist halt Geschmacksache. Außerdem liegt viel zu wenig Geld auf den Alarmstufe Rot 2-Karten. Hinzu kommt, dass gerade Basisbau bei Feuersturm ein wichtiges taktisches Element ist, bei Alarmstufe Rot 2 kommt mir das zu kurz. Ich mag halt den EMP und den Feuersturm-Wall zu sehr. Ich glaube, davon kann und will ich mich nicht trennen!

PC ACTION Was ist deine Alarmstufe Rot 2-Liebungsstrategie?

Prochnow: Bei Clan-Games ganz klar die oben genannte. Im Einzel zuerst fünf bis zehn Panzer bauen, mit denen dann die gegnerischen Sammler und wenn möglich das Tech-Center zerstören. Neben-

bei, wenn genug Credits da sind, Flugzeugträger oder Dreadnoughts bauen. Die werden dann hinterher mit Delfinen oder U-Booten verstärkt. Kombiniert werden sollte der Angriff vom Meer aus mit einem Land-Angriff, z. B. mit zehn Mirage- und fünf Prisma-Panzern. Wenn der Gegner zu diesem Zeitpunkt noch lebt, hat er Pech gehabt. Grundsätzlich nie vergessen: die Ökonomie, also der wirtschaftliche Teil, ist enorm wichtig! Wer hier am Anfang etwas verbohrt, hat ziemlich sicher verloren.

Was auch zu meinen Lieblingsstrategien gehört: Einsatz der Super-Weapons! Es kommt enorm gut, einfach mal fünf Prisma-Panzer mit der Chronosphäre in die gegnerische Basis zu beamen. Oder auch sehr schön: Neun Apokalypse-Panzer und dann den eisernen Vorhang darauf anwenden. Der Gegner, der die Apos überlebt, soll sich mal bei mir melden. Gegen den würde ich gerne spielen!

Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft* „Broodwar-Seite“ „Broodwar.de“

„Eines der vielleicht interessantesten Features von BroodWar.de wurde kürzlich nach monatelanger Arbeit fertig gestellt: der BroodWar.de ClanPlanet.“

Der ClanPlanet

Der ClanPlanet von Broodwar.de (<http://clanplanet.gcpro.de>) befasst sich ausschließlich mit dem Thema Clans und bietet eine umfangreiche Suchfunktion, mit der Sie z. B. viele Informationen zu einer flüchtigen Internet-Bekanntheit herausfinden und sich daraufhin gleich mit diesem Spieler zu einem Spiel für den nächsten Tag verabreden können. Oder Sie suchen nach einem Clan in Ihrer Nähe, der Ihren eigenen Wünschen entspricht, und bitten bei Interesse sogar gleich um Aufnahme. Die wohl interessanteste Funktion ist jedoch, Spieler aus der eigenen Umgebung zu finden.

Der ClanPlanet stützt sich auf eine umfangreiche Spieler- und Clan-Datenbank, in der Sie Ihren Nickname bzw. Ihren Clannamen in wenigen Sekunden kostenlos eintragen und somit sichern können. Dabei gilt es zu beachten, dass mit der ersten Registrierung ein Zugang erstellt wird, der einem daraufhin die Erstellung vieler Nicknames ermöglicht. Praktischerweise kann man sich nicht nur für *Starcraft* registrieren, sondern auch seinen *Counterstrike*-Clan bzw. seine *Diablo 2*-Gilde eintragen, da der ClanPlanet mit weiteren bekannten Seiten wie *Diablo2.de* oder *Cs-Scene.de* zusammenarbeitet.

In der ersten Woche haben sich bereits über 500 Spieler

und mehr als 100 Clans allein aus dem Bereich *Starcraft* eingetragen – Tendenz steigend. Der ClanPlanet stellt eine Chance für die Spieler und Clans dar, sich besser kennen zu lernen und eventuell etwas zusammenzuwachsen. Über diese Features hinaus bietet der ClanPlanet aber auch allgemein Vorteile für Clans. So erhält jeder registrierte Clan unter anderem auf Wunsch kostenlos ein sehr hochwertiges

Wir über uns

Das *Starcraft*-Spielerforum wird von Arne Bleckwenn in Zusammenarbeit mit Daniel Ludes/Smeagol erstellt, der bei der Seite BroodWar.de tätig ist und viele Informationen aus der *Starcraft*-Szene beisteuert.

Auf CD-ROM

Broodwar-Karte

Die Karte des Monats World War (8) World Warsch

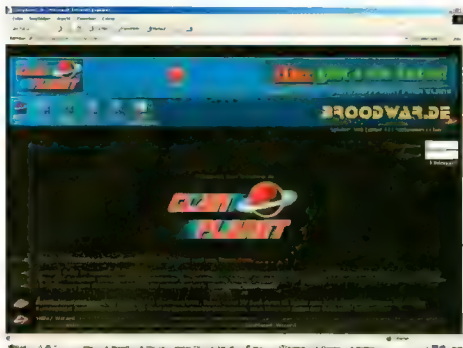
Broodwar-Karte

Eine weitere Karte aus dem Brood War.de-Kartenarchiv The Shield 692.exe

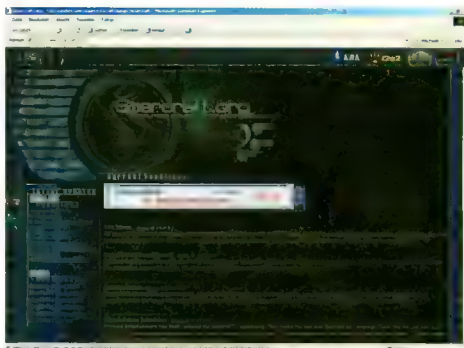
zusätzlich nur auf DVD

Diverse Broodwar-Karten





Die Startseite des BroodWar.de ClanPlanets, auf der Sie auch nach Spielern in Ihrer Umgebung suchen können.



Eine der ältesten Starcraft-Seiten mit dem Titel Starcraft.org erstrahlt nach längerer Pause nun wieder in altem Glanz.

Forum, das frei konfiguriert werden kann

StarCraft 2

Blizzard hat die häufig gestellten Fragen (FAQ) auf www.blizzard.com um einige interessante Punkte erweitert, die den Spekulationen um Starcraft 2 wohl vorerst den Wind aus den Segeln nehmen dürften.

F: Plant Ihr weitere Add-ons für Starcraft?

A: Nein.

F: Könnt ihr uns Informationen zu dem Projekt geben, an dem zurzeit das zweite Entwickler-Team arbeitet?

A: Es ist nicht Starcraft 2

F: Wird es Starcraft 2 geben?

A: Momentan hegen wir keinerlei Pläne für Starcraft 2. Wir sind alle sehr stark verbunden mit den Charakteren, die wir sowohl im Original als auch im Erweiterungs-Set erschaffen haben, jedoch haben wir momentan nicht vor, dieses Universum abermals zu besuchen.

Nationalteam

Es gab einige Veränderungen in den Regeln des deutschen Starcraft-Nationalteams (Ger-Team). So kann man sich jetzt nicht mehr über die Battle.net-Ladder qualifizieren und es werden wahrscheinlich alle vier Wochen internationale Spiele durchgeführt. Die komplette Regelliste können Sie unter folgender URL nachlesen <http://broodwar.gcpro.de/deuteam/regeln.cfm>

Ein Spieler in Korea

Wir sprachen mit IOEFIKorn, der in seiner Eigenschaft als erfolgreicher Starcraft-Spieler kürzlich wieder in Korea unterwegs war.

Smeagol: Wie wurden die eingeladenen Spieler in Korea behandelt und wie war das Turnier organisiert?

IOEFIKorn: Im Spielhotel waren ständig ca. 15 Battle-Top-Bedienstete und haben sich um die Spieler gekümmert, Exkursionen organisiert und Kritik entgegengenommen. Das Hotel selbst lag außerhalb von Seoul in einem Erholungsgebiet, weitab vom Großstadtdraußen. Im Hotel war für alles gesorgt: zwei Spielräume mit 50 PCs, ein Supermarkt, der bis Mitternacht geöffnet war, und ein paar extra PCs mit Internet-Anbindung. Zur Eröffnungsfeier wurden alle Spieler in das Luxushotel schleicht in Seoul eingeladen, ebenso wie das gesamte Organisationskomitee, einige Politiker und Offizielle von verschiedenen Computerfirmen. Ich hatte das Glück, als einer der beiden Spielerrepräsentanten ausgewählt zu werden, und saß mit dem koreanischen Kultusminister und CEOs von Samsung, EA und Battle Top an einem Tisch.

Smeagol: Wie nahmen die Medien dieses Ereignis auf?

IOEFIKorn: Ständig waren Fernseherteams, Fotografen und Reporter anwesend. Während meiner beiden Aufenthalte in Korea gab ich insgesamt vier Interviews, spielte in einem Werbespot mit und nahm an einem

Foto-Shooting teil. Die beiden Firmen ICM und Battle Top leben quasi davon, dass die World Cyber Game Challenge einen möglichst umfassenden und guten Eindruck in den Medien hinterlässt.

Smeagol: Sind Computereffreaks in der koreanischen Öffentlichkeit angesehen als in der deutschen?

IOEFIKorn: Die bekannten ProGamer in Korea sind dort prominente. Ein großer Teil der Bevölkerung – nicht nur die Computerspieler – kennt sie, da sie ständig im Mittelpunkt der Medien stehen. Das geht so weit, dass z. B. die koreanische Boulevard-Presse dem Kanadier Guillaume Patry, der nun seit acht Monaten ProGamer in Korea ist, ständig irgendwelche Affären andichtet.

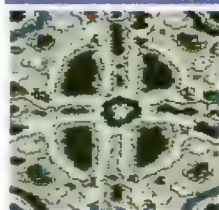
Smeagol: In Korea arbeiten ja schon ein paar Leute als professionelle, bezahlte Spieler. Glaubst du, dass auch irgendwann Deutsche dauerhaft nach Korea gehen?

IOEFIKorn: In Korea gibt es rund 1 000 bezahlte ProGamer, die berufsmäßig größtenteils Starcraft spielen. Im Prinzip ist es gar nicht so schwierig, als Deutscher ProGamer in Korea zu werden. Drei der vier Spieler des deutschen Starcraft-Teams bekamen konkrete Angebote, für 2.000 US-Dollar pro Monat in Korea zu bleiben.

IOEFIKorn: alias Dominik Kofert

Smeagol: alias Daniel Ludes

Karte des Monats



Name:	World War
Autor:	OnkelTom
Version/Landschaft:	Broodwar/Eis
Spielerzahl:	8 Spieler
Größe:	256x256
Use Map Settings:	Möglich (4vs4)
Bewertung:	9 Punkte

Man beginnt am Rand der Karte, wobei ein Kontrahent nur eine Schlucht weit entfernt liegt. Die für die Größe der Karte spärliche Zahl von acht Mineralienblöcken wird durch eine natürliche Expansion direkt vor der Basis erweitert. Die einzigen sonst begehbaren Bereiche befinden sich im Gebiet außerhalb des „Kleeblatts“ in der Mitte, auch hier findet man nur Mineralien. Um weiteres Gas zu nutzen, muss man schon den Luftweg benutzen, hat dann aber mehrere Möglichkeiten. Die Map ist für ihre Größe sehr fair, keiner hat einen Vorteil, außerdem wird durch die langen Wege zum Gegner ein schneller Angriff verhindert. Die Expansionen sind strategisch gut verteilt und meist hart umkämpft! Für Netzwerk-Partys eine unverzichtbare Map, im Battle Net wird man aber schwer jemanden zum Spielen finden, da das Spiel zu lange dauert. (Getestet von StarHealer)



Die Sims



Unser Experte Jan Harder, Betreiber von Simszone.de, informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten aus der Sim-Szene.

Jan Harder
31 Jahre, Student aus Bremen
E-Mail: harder@simzone.de

Mit Blueprint lassen sich leicht Objekte erstellen, die bisher kaum möglich waren und daher dürfen wir uns in den nächsten Monaten auf viele neue Sachen freuen.



Neuigkeiten um Blueprint

Eigentlich sollte man meinen, dass das Interesse an einem Spiel elf Monate nach dem Erscheinen abflaut – nicht so bei Die Sims. Immer noch erstellen Sim-Fans neue Skins, Wände, Böden und Objekte und auch der Nachschub an neuen Tools reißt auch nicht ab. Ganz besonders aktiv ist Bil Simser, der Entwickler des heiß ersehnten Tools Blueprint, bei dem die Erstellung neuer Objekte im Vordergrund steht. Nachdem der gesamte Quellcode für das Tool durch einen tragischen Unfall verloren ging, ist nun eine komplett neue Alpha-Version des Tools verfügbar. Diese läuft zwar bereits recht stabil, enthält allerdings noch keine Funktion, mit der man die neuen Objekte in das Spiel importieren kann. Das neue Blueprint ist allerdings kein vollständiger 3D-Editor, sondern dient vielmehr dazu, bereits fertige „Meshes“

(3D-Modelle) zu Die Sims-Objekten zu konvertieren. Das eigentliche Editieren müssen Sie also in einem 3D-Programm wie beispielsweise dem 3D Studio Max vornehmen. Zusätzlich bietet Blueprint die Möglichkeit, sämtliche Werte des Objektes festzulegen, wie Namen, Preis, Beschreibung und sogar Hungerwert des Sims. Ein sehr gutes Tutorial, sowie die jeweils neueste Blueprint-Version finden Sie auf der Blueprint-Homepage (www.simfreaks.com/blueprint).

Tools, Tools, Tools

Ebenfalls von Bil Simser stammt der Simplorer, der Ihnen beim Verwalten von heruntergeladenen Wänden, Böden und Objekten hilfreich zur Seite steht. Wer kennt das nicht: Nach dem hundersten Objekt oder Bodenbelag findet man sich im Spiel kaum noch zurecht und würde gerne die eine oder andere unbrauchbare Datei wieder entfernen. Nur wel-

che der kryptisch benannten Dateien ist nun die richtige? Mit dem Simplorer kein Problem mehr, da er zu jeder Datei ein Bild anzeigt. Zusätzlich werkel Bil Simser derzeit an dem Tool TheSims Scene Builder, in dem Sie sich, ähnlich wie in SimShow, eine Vorschau von Skins anschauen können. Die Besonderheit liegt jedoch darin, dass sich Szenarien, in der die Sims dargestellt werden, aus verschiedenen Wänden, Böden und Objekten zusammenstellen lassen. Ein weiteres viel versprechendes Projekt ist das Tool Simster, an dem die Macher der Seite Sim Heaven (www.sim-heaven.com) arbeiten. Geplant ist eine Art Tauschbörse für Objekte, in der Sie nach dem Napster-Prinzip Objekte mit anderen Usern tauschen können. Aber auch von den schon bekannten Tools gibt es Neues zu berichten: Der SimTransmogrierer (www.lushcreations.com/Transmogrierer.htm) und TheSims Edit für Das Volle Leben

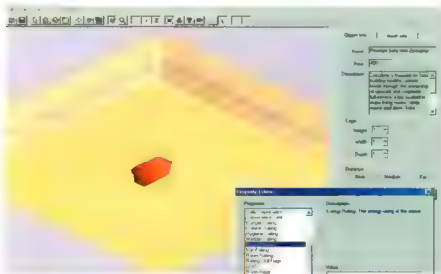
sind beide in neuen Versionen verfügbar, in denen einige Fehler ausgemerzt und neue Features hinzugefügt wurden.

Auf der Jagd nach dem Clown

Eigentlich sind die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) in Das Volle Leben ja recht beliebt. Der Hausroboter nimmt den Sims beispielsweise viel Arbeit ab und der Flaschengeist kann viele nützliche Dinge herbeizaubern. Ganz anders ist es aber beim tragischen Clown. Der kommt nämlich immer dann, wenn Sie sein Bild im Haus hängen haben und es einem Ihrer Sims so richtig schlecht geht. Doch anstatt ihren Schützling aufzumuntern, treibt er ihn in den Wahnsinn, indem er sich an seine Fersen heftet und am laufenden Band dumme Scherze macht. Sogar vom Schlafen hält er Ihre Sims ab. Der einzige Weg, ihn loszuwerden, war bisher, den betroffenen Sim



Da gibt es kein Entkommen mehr: Die Jägerin hat den tragischen Clown gestellt. Wenn sie ihre Arbeit erledigt hat, werden Sie sich nie wieder über unerwünschten Clownbesuch ärgern müssen.



Dank Blueprint werden Sie endlich Objekte in echtem 3D entwerfen und in das Spiel importieren können. Zusätzlich dürfen Sie nahezu jeden Wert für neue Objekte frei festlegen.

wieder aufzumuntern, doch das ist kaum möglich, wenn der Clown immer dazwischenfunkt. Daher bietet Maxis nun auf der offiziellen Website (www.thesims.com) die „Clown Catchers“ zum Download an. Diese kann man im Notfall anrufen und schon erscheint ein netter Herr oder eine nette Dame, die den Clown einfach wegbeamt. Der Spaß kostet Sie zwar 500 Dollar, aber dafür haben Sie danach auch erst einmal Ruhe.

Neuigkeiten

Maxis werkelt derzeit an gleich vier neuen Spielen. Da waren zum einen die bereits bekannten Titel Sims Online, eine Internetvariante von Die Sims, und SimsVille, das eine Mischung aus den Bestsellern Die Sims und SimCity sein wird. Beide Titel sind für das nächste

Jahr geplant. Zum anderen ist es nun offiziell, dass sich Die Sims 2 bereits in einem frühen

Außerdem

Was das **inoffizielle AddOn** von **Profisoft**, gegen das Electronic Arts gerichtlich (siehe PCAction 12/2000) wird nun unter anderen Namen und ohne Schachtel nur in einer CD-Hülle verkauft.

Auf der Seite gemainsims.com finden Sie mit „SimCastel“ eine Art **Sim-BigBrother-Serie** in Form einer Diashow. Nähere Infos unter www.gemainsims.de/foelgel-viewlet.html.
Im November wurde Die Sims mit dem **Pädi 2000 in Gold**, einer Auszeichnung für pädagogisch wertvolle Spiele, prämiiert.

Entwicklungsstadium befindet, Gleiches gilt für SimCity 4000. Leider ist über die neuen Titel noch nicht viel bekannt, da Maxis alle Details geheim hält. Es wird aber jeden Sim-Fan freuen,

dass Will Wright, der geistige Vater vieler Sim-Spiele, vor kurzem bestätigte, dass ein weiteres Add-On zu Die Sims nicht ganz ausgeschlossen sei. Die Chancen stünden 50:50.



ET lässt grüßen: Dieser Sim hat zu lange durch das Teleskop gestarrt und wird nun von Außerirdischen entführt. Wenn er später zurückkehrt, wird sein Wesen deutlich verändert sein.

Auf der Cover-CD

Blueprint Alpha

Die Alpha-Version des heißersehten Objekteditors
blueprint.exe

Blueprint Texturen

Ganze 20 MB an Texturen für Blueprint
maps.exe

Simplifier

Der praktische Download-Verwalter von Bil Simser
simplifier.exe

The Sims Edit für Das Volle Leben

Eine neue Version des mächtigen Cheattools nur für das Add On TSELL.exe

Start-Screens

Neue Start-Screens für Das Volle Leben in Rot, Grün und Lila
Setupfarbe.exe

zusätzlich nur auf DVD

Patch für Euro-Version, Neue Skins, Neue Bodentexturen, Neue Wandmotive, Simstrainer, Facelift Gold, DVD-Patch, Kuckucksuhr, Elchkopf Heimcasino, Partyballons, Lampen, Pflanzen, Sims-Nacktpatch, Sims-Transmognifier, Transmognifier-Dokumentation,
Simplifier.exe, Setupfarbe.exe

Die Siedler 3



Rolf Kloppel, Mitbegründer des Siedler-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der Siedler-Szene.

„Siedler 4 wurde verschoben – abwarten und Tee trinken heißt die Devise des Monats.“

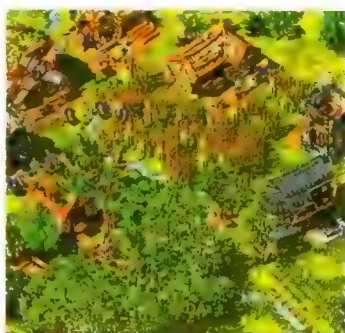
Siedler 4 verschoben

In den vergangenen Wochen hatten die großen Versandhäuser unabhängig voneinander die Meldung an ihre Kunden herausgegeben, dass *Die Siedler 4* erst im Januar auf den Markt kommen wird. Kurze Zeit später dann die offizielle Bestätigung durch BlueByte: *Die Siedler 4* wird definitiv verschoben. Die Pressemitteilung hierzu wollen wir euch nicht vorenthalten:

BlueByte Software gibt bekannt, dass sich die Veröffentlichung der strategiegeladenen Wirtschaftssimulation *Die Siedler 4* verzögern wird. Um der Entwicklung des Computerspiels zusätzliche Ressourcen einzuräumen, verschiebt sich



Die wild wuchernden Weinstöcke der Römer ähneln stark denen aus dem dritten Siedler-Teil



Auffällig ist, dass die Getreidefarm im Gegensatz zur S3-KI wirtschaftlich arbeitet.

der Verkaufsstart auf voraussichtlich Januar 2001.

„Wir wissen, dass sich viele Computerspieler in diesem Jahr ganz besonders auf *Die Siedler 4* gefreut haben, und natürlich verstehen wir, wenn Fans zunächst enttäuscht reagieren werden. Letztendlich haben wir unsere Entscheidung jedoch auch im Sinne der Spieler getroffen“, sagte Thomas Hertzler, Vorstandsvorsitzender und Inhaber BlueBytes, zu diesem Entschluss. „Zwar wird *Die Siedler 4* nicht mehr vor Weihnachten in den Regalen stehen, doch wer-

den Fans mit dem vierten Siedler-Teil auch ein Spiel erhalten, das dem hohen Qualitätsstandard von BlueByte entspricht und das entsprechenden Spielspaß garantiert.“

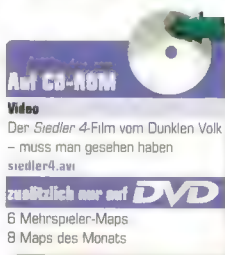
Beta-Test entfällt

Das war nun wirklich kein guter Monat für die Siedler-Fans. Kurz bevor der Veröffentlichungstermin verschoben wurde, mussten sie eine weitere Hiobsbotschaft schlucken. Der heiß ersehnte Online-Beta-Test für *Die Siedler 4* musste ausfallen. BlueByte beteuerte, dass sie diesen Schritt zwar bedauern, sich aber ganz auf die Fertigstellung des Spiels konzentrieren wollen. Da ein großer öffentlicher Beta-Test sehr viele zusätzliche Ressourcen benötigt, will BlueByte diese nun lieber in das Spiel investieren.

Die Siedler jetzt auch als Comic

In Zusammenarbeit mit dem Etpa Verlag (das Lustige Taschenbuch) veröffentlicht BlueByte eine Comic-Umsetzung von *Die Siedler*. Der Comic ist bereits erhältlich und basiert auf den Charakteren und der Hintergrundgeschichte der Computerspielreihe. Das 48 Seiten starke Heft ist im Buchhandel und bis Ende Dezember auch an vielen Kiosken für 6,90

Mark erhältlich. Der Leser lernt Nörd, einen jungen Wikinger, Clavius den Römer und Tusik, einen klugen Maya, kennen, erfährt, wie sie sich begegnen und warum sich die drei Siedler auf die Suche nach dem Tor in das Reich ihrer Götter machen. Man trifft aber auch auf bekannte Figuren aus den bisherigen Siedler-Spielen und entdeckt Hintergründe der Geschichte von *Die Siedler 4*.



Wikinger, Römer und Maya bestehen im neuen Siedler-Comic lustige Abenteuer.

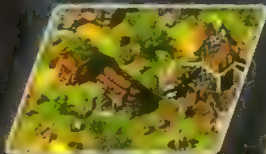


DIE SIEDLER IV



Täler, Wiesen, Wälder – einfach grässlich! Denn Merbus hasst alles, was grün ist. So zögert er keinen Moment, das Land der Siedler mit Pilzen und Schattenkraut in eine finstere Einöde zu verwandeln...

Ab Januar auf PC CD-ROM.



Spielen Sie DIE SIEDLER IV auch online im BLUE BYTE GAME CHANNEL!

- Aufregende Spiele gegen reale Gegner!
- Direkter Spielstart über den Browser!
- Clans, Turniere und Gewinnspiele!
- Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!
- Weltranglisten, Foren und Chats!
- Infos, automatische Updates, Online-Service!

Alles im BLUE BYTE GAME CHANNEL: www.bluebyte.net



Schluss mit Herumrätseeln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Über 160 Seiten prall gefüllt mit den heißesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.

Ab sofort im Zeitschriftenhandel.

Mit Gewinnspiel
Hauptpreis:
mp3-Player mit Festplatte
von TERRATEC!



PC ACTION

1/2001

Spieletipps



Tips-&-Tricks-Profis

Andrea von
der Ohe



Thorsten
Seiffert



Andre Geller



Peter Gurr



Uwe Schmitt

Unsere **Tips&Tricks-Profis** sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

No One Lives Forever 149
Komplettlösung

Flucht von Monkey Island 163
Komplettlösung

Deep Space 9 – The Fallen 157
Allgemeine Spieletipps

Call To Power 2 167
Allgemeine Spieletipps

DirectX 8.0 173

Baldur's Gate 2 172

C&C: Alarmstufe Rot 171

NHL 2001 172

No One Lives Forever 172

Wizards & Warriors
(engl. Version) 172

Zeus 171

Ausgetrickst



Alle Jahre wieder – Menschengen Qualen sich durch die Innenstadt. Sind wir doch mal ehrlich, von besinnlicher Vorweihnachtszeit ist doch in unseren Städten nichts zu spüren. Da herrscht der Konsumterrorismus mit eiserner Hand. Menschen hetzen wie gejagt von einem Laden zum nächsten und bepacken sich dabei mit tonnenweise Plunder, der jedem dieser Individuen eine geschätzte Breite von 2,5 m verleiht. Von der kinetischen Energie, die beim Zusammenstoß mit einem solch beladenen Konsumsklaven freiwirbelt, will ich gar nicht erst anfangen. Ich kann Ihnen nur raten, diesen Lastenträgern aus dem Weg zu gehen. Ich für meinen Teil erstehe meine Geschenke wie letztes Jahr auch schon im Internet und weiche dem hysterisch um die Wette einkaufenden Mob lieber aus. In der gut geheizten Wohnung bei Glühwein und Keksen widme ich mich dann lieber den reichhaltigen Segnungen der Softwarehäuser. Mit Titeln wie No One Lives Forever, Flucht von Monkey Island und Call To Power 2 lässt es sich prima überwinden. Sollen sich die anderen doch draußen um die Geschenke prügeln. Ich wünsche Ihnen auf jeden Fall ein stressarmes Weihnachtsfest und natürlich einen guten Rutsch in das wahre Millennium! Bis zum nächsten Jahrtausend.

Florian Weidhase

Spiele/Name	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)	Hemeword	Komplettlösung
Age of Empires - Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99	Isoword Dole	Allgemeine Tipps 11/98
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/98, 12/98	Indiana Jones und der Tempel des Schicksals	Allgemeine Tipps 9/2000
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000	Jagged Alliance 2	Komplettlösung 1/2000
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99	King's Quest 8	Allgemeine Tipps 6/99, 7/99
Anno 1602 - Neue Inseln, Neue Abenteuer	Allgemeine Tipps	12/98	Land of the Dead	Komplettlösung 5/99
Antioch 3	Allgemeine Tipps	4/2000	Lord of the Rings	Komplettlösung 2/99
Baldur's Gate	Allgemeine Tipps	2/99	Magic 2	Allgemeine Tipps 3/99
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000, 12/2000	Mercenaries	Komplettlösung 6/2000
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/2000	Monopoly	Allgemeine Tipps 11/2000
Caesars III	Komplettlösung	12/98	Monopoly 2	Komplettlösung 10/2000
Call to Power 2	Allgemeine Tipps	1/2001	NBA Live 2000	Allgemeine Tipps 2/2000
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99	Need for Speed 4	Komplettlösung 8/99
Civilization - Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99	Need for Speed: Porsche	Allgemeine Tipps 5/2000, 7/2000
Command & Conquer 3: Feuerstorm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000	Nice 2	Allgemeine Tipps 1/99
Commanders - Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99	NHL 2000	Allgemeine Tipps 11/99
Crimson Seas	Allgemeine Tipps	12/2000	No One Lives Forever	Komplettlösung 1/2001
Cyberia	Allgemeine Tipps	10/2000	Nut	Komplettlösung 3/2000
Duke	Allgemeine Tipps	7/2000	Outcast	Komplettlösung 9/99
Duke Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99	Panic! At the Disco	Allgemeine Tipps 5/99
Duke Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000	Pharaoh	Allgemeine Tipps 4/2000
Deep Space 9 - The Fallen	Allgemeine Tipps	1/2001	Populous - The Beginning	Komplettlösung 1/99, 2/99
Der Verborgene	Allgemeine Tipps	4/2000	Populous 2	Allgemeine Tipps 9/99, 2/2000
Doom Ex	Allgemeine Tipps	8/2000	Prince of Persia	Komplettlösung 12/98
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000	Raiden	Komplettlösung 12/98
Die Stadt 3	Komplettlösung	1/99, 2/99	Raiden 2	Allgemeine Tipps 5/99, 6/99
Die Stadt 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/98	Raiden 3	Komplettlösung 7/99
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000	Star Trek: Voyager	Allgemeine Tipps 3/99, 7/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99	Star Trek: Voyager 2	Allgemeine Tipps 8/99
Earth 2130	Allgemeine Tipps	12/99, 1/2000	Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	Allgemeine Tipps 8/99
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000	Star Wars Episode 2: Die Attacke der Klonen	Komplettlösung 2/99, 3/99
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000	Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	Komplettlösung 7/2000
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tipps	12/98	Star Wars Episode 4: Die Neuauflage	Allgemeine Tipps 1/2000
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000	Star Wars Episode 5: Die Republik in Gefahr	Allgemeine Tipps 4/99
FIFA 99	Allgemeine Tipps	1/99	Star Wars Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter	Allgemeine Tipps 3/2000
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99	Star Wars Episode 7: Die Neuerwachten	Komplettlösung 12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001	Star Wars Episode 8: Die Stürme der Republik	Allgemeine Tipps 1/2000
GP 500ccm	Allgemeine Tipps	12/98	Star Wars Episode 9: Die Schlacht um Endor	Allgemeine Tipps 4/99
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	3/2000	Star Wars Episode 10: Die Bedrohung aus dem Schatten	Allgemeine Tipps 3/2000
Grand Theft Auto - London	Komplettlösung	7/99	Star Wars Episode 11: Die Schlacht um Yavin	Komplettlösung 2/2000, 3/2000
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99	Star Wars Episode 12: Die Schlacht um Jakku	Komplettlösung 2/2000
GT 2	Allgemeine Tipps	12/99	Star Wars Episode 13: Die Schlacht um Jakku	Komplettlösung 8/2000
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99	Star Wars Episode 14: Die Schlacht um Jakku	Allgemeine Tipps 1/2000
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000	Star Wars Episode 15: Die Schlacht um Jakku	Komplettlösung 9/99
Heavy Metal F.A.K.K.	Allgemeine Tipps	10/2000		

Einsendehinweise

Einsendehinweise für
Tipps & Tricks:

- Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
- Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
- Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
- Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
- Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
- Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

- Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
- Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!“ Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
- Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
- Notieren Sie Name und Anschrift: nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA**
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

**Ja, ich möchte HELP-Sammelordner
für meine PC-Action-Tipps bestellen:**

Stück HELP-Sammelordner „PC Action“ je DM 10,- DM _____
 Gesamt DM _____
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM _____
 Ich zahle den Gesamtbetrag von DM _____
☐ bar (Geld liegt bei) ☐ per V-Scheck

Name _____

Straße _____

PLZ, Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

Coupon bitte schicken an: **COMPUTEC MEDIA** | Roonstraße 21 | 90429 Nürnberg

No One Lives Forever

Die Welt retten wie einst James Bond und dabei lachen wie bei Austin Powers – wir helfen Ihnen auf acht Seiten mit hilfreichen Spionagedaten weiter.

Spionage-Ausbildung

Wie sollte ich *No One Lives Forever* spielen?

Nehmen Sie sich Zeit, den Trainingslevel ausführlich auszuprobieren. Auch wenn Sie *No One Lives Forever* in klassischer 3D-Shooter-Manier spielen können (feuern, was das Zeug hält) – Das Spiel wird wesentlich reizvoller, wenn Sie versuchen, sich an Gegnern unbemerkt vorbeizuschleichen und still und leise vorzugehen. Es gibt eine Unmenge versteckter Gegenstände (Intelligence Items) zu ergattern. Halten Sie die Augen offen und suchen Sie die Levels gründlich und in Ruhe ab.

Woher weiß ich, wie viele Intelligence Items es in dem jeweiligen Abschnitt gibt?

In jeder so genannten Szene sind verschiedene Spionagegegenstände wie Filmrollen und Geheimdokumente versteckt. Speichern Sie an einer beliebigen Stelle ab und beschenken Sie Ihrer Heldin ein gewaltsames Ende. In der nachfolgenden Missionsbesprechung können Sie ablesen, wie viele Intelligence Items Sie hätten finden können. Speichern Sie fleißig ab. Da es für jeden

Wie bewege ich mich am besten durch die Levels?

Level viele verschiedene Lösungswege gibt, kann es Ihnen passieren, den Abschnitt beendet zu haben, aber nur einen Teil der Spielumgebung erkundet zu haben. Dadurch können Ihnen etliche Gegenstände durch die Lappen gehen. Viele Spielstände helfen da weiter.

Was muss ich über die Gegner wissen?

Die KI der Gegner ist wirklich sehr clever. Da wird Alarm gegeben, Unterstützung eilt herbei und sogar Deckung wird konsequent ausgenutzt. Wir werden im Folgenden aus den ersten Missionen bestimmte Spielsituationen hervorheben und Ihnen einige Lösungsmöglichkeiten dazu anbieten. Dadurch sollten Sie in der Lage sein, Ihre Ausrüstung richtig einzusetzen und flexibel auf die Spielsituationen einzugehen.

Was ist bei den Waffen zu beachten?

Machen Sie die Waffenwahl von Ihrer Spielweise abhängig. Wenn Sie nach gewöhnlicher 3D-Shooter-Manier spielen möchten, sollten Sie die schnell feuernenden Automatikwaffen bevorzugen. Der entstehende Lärm und die aufgebrauchten Gegner können Ihnen dann egal

Bringt mir diese heimische Münze etwas?

sein. Wer lieber im Verborgenen operieren möchte, sollte die schallgedämpfte Pistole als Standardwaffe einsetzen.

Auf jeden Fall. Sie können mithilfe des kleinen Silberlings nicht nur Gegner kurzzeitig weglocken. Wenn Sie eine sichere Stelle gefunden haben, um Gegner unbemerkt unschädlich zu machen, können Sie durch das Geklimpere die Wachen anlocken, um sie auszuschalten. Die Münze lässt sich danach wieder aufnehmen.

Kann ich Gegner auch durch Hindernisse hindurch erledigen?

Ja, wenn Sie es richtig anstellen, schaffen Sie sich die Bedrohung vom Hals, bevor diese etwas bemerkt hat. Fensterscheiben sind dafür ideal geeignet. Wenn Sie durch einen Zaun oder Holz schießen wollen, sollten Sie eine schnellfeuernde Waffe und auf alle Fälle FMJ-Munition verwenden, um genügend Schaden beim Gegner anzurichten.

Spielt es eine Rolle, wo ich die Gegner treffe?

Allerdings – am schnellsten und unauffälligsten schalten Sie Gegner mit einem gezielten Kopfschuss aus. Ein Treffer reicht völlig aus. Mit etwas Übung ist das auch mit der Pistole auf große Entfernung möglich. Wenn Sie lieber das Scharfschützengewehr benutzen, müssen Sie die Pendelbewegung beim Zielen ausgleichen. Benutzen Sie vorwiegend die erste



Münzwurf: Locken Sie den Gegner aus der Hütte (1) raus und erledigen Sie ihn an der Ecke (2).



Nutzen Sie die Gunst des Augenblicks und pusten Sie den Soldaten durch die Scheibe hindurch weg.



Wo schalte ich
Gegner am
besten aus?

Zoomstufe des Gewehrs, bei der Maximalvergrößerung wird ein gezielter Treffer fast zur Glückssache.

Ihnen steht leider nur eine begrenzte Menge des Spezialpulvers (Body Remover) zur Verfügung, das die Körper auflöst. Überlegen Sie sich daher vorher, wo Sie einen Gegner ausschalten lassen. Lassen Sie keine Körper auf den Patrouillenrouten liegen. Wenn Kameras mit im Spiel sind, müssen Sie auch darauf achten, dass kein Leichnam im Sichtfeld der Kamera liegen bleibt, denn das löst Alarm aus. Wenn Sie eine günstige Stelle gefunden haben – ein dunkles Zimmer oder eine unbewachte Ecke – können Sie durch Lärm oder Blickkontakt die Gegner dorthin locken und sie in Ruhe eliminieren, ohne dass dadurch weitere Gegner aufgeschreckt werden.

Wie gehe ich
mit den Kameras
um?

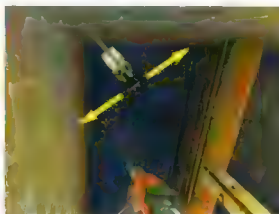
Die vielen Überwachungsgeräte erschweren das heimliche Vorgehen von Cate. Das Timing wird jetzt noch wichtiger. Der Sichtwinkel der Geräte ist allerdings recht begrenzt. Ein stets sicherer Platz ist direkt unter der Kamera. Stellen Sie auch ihre Ohren beim Spielen auf. Sie können das Schwenken der Kamera hören und so ein Gefühl für das Zeitfenster bekommen, das Ihnen bleibt, um aus dem Sichtwinkel zu kommen. Wenn das Fokussiergeräusch



Den Briefumschlag (1) sehen wohl die meisten Spieler. Schwieriger wird es mit der Filmrolle (2). An den Umschlag im Zimmer (3) gelangen Sie, wenn Sie an der Wand entlangklettern oder beim zweiten Durchspielen mit dem Seilwerfer.



In der Hocke werden Sie weder von der Kamera noch von der Wache bemerkt.



Schauen Sie nach oben, um die Kamerabewegung verfolgen zu können. So wissen Sie, wann Sie loslaufen können.

Wie umgehe
ich die
Sachschein-
werfer?

ertont, bleiben Ihnen noch einige Sekunden, um sich schnell zu verstecken. Also keine unnötige Panik.

Die Lichtfunzeln sind gar nicht das eigentliche Problem, sondern die Wachen, die sie bedienen. Wenn Sie sich nicht vorbeischieleichen

Welche Rolle
spielen
Dialoge?

wollen oder können, schalten Sie einfach die Wache mit einem gezielten Kopfschuss aus. Der Scheinwerfer ist damit nur noch auf einen Punkt am Boden fixiert.

Ihre jeweilige Antwort kann sich direkt auf das Spielgeschehen auswirken und zum



Blieben Sie im Schatten und schalten Sie geräuschlos das Bedienungspersonal auf dem Wachturm aus.



Merken Sie sich die markierten Stellen auf dem Screenshot. Dort tauchen die Attentäter zufällig auf.

Hilfe, ständig
erkenne ich
die Gegner zu
spät durch
das Visier des
Gewehrs!

Wo sind nur
all die Intelli-
gence Items
versteckt?

Ich wurde
andauernd
von Wachen
überrascht!



Na da schau her – liegen doch geheime Dokumente einfach herrenlos auf dem Tresen der Bar herum!

Beispiel die Anzahl der Gegner beeinflussen oder Ihnen ein Intelligence Item beschreiben. Wenn Sie in der ersten Mission im Dialog mit Bruno großspurig antworten, müssen Sie 27 Attentäter erledigen. Bei Antwort Eins bekommen Sie es lediglich mit 17 Gegnern zu tun.

Aktivieren Sie die Zoomfunktion erst, wenn Sie einen Gegner bemerken. Nach dem Schuss wechseln Sie sofort wieder die Ansicht. So erkennen Sie die nächsten Schützen rechtzeitig. Beispiel Marokko: Behalten Sie die Dachterrasse gut im Auge. Es gibt neun verschiedene Stellen, an denen die Attentäter auftauchen können (s. Screenshot auf S. 150).

Sie müssen schon Fantasie beweisen, wenn Sie alle Spionagegegenstände finden möchten. Beispiel Marokko: Im Hof des Hotels, von dem aus Sie den Botschafter beschützen sollen, werden Sie gleich dreimal fundig. Versuchen Sie, möglichst das ganze Spielareal abzusuchen. Wenn Sie in Marokko im Hotel sind, durchsuchen Sie jedes Zimmer, das sich öffnen lässt. In Zimmer 101 und 204 sind zum Beispiel Items versteckt. Manche Items lassen sich erst beim zweiten Durchspielen finden, wenn Sie die richtige Ausrüstung mitnehmen können.

Sie werden schnell merken, dass das richtige Timing in *No One Lives Forever* eine wichtige Rolle spielt. Bevor Sie drauflosstürmen, ist es

Wie gehe ich
mit den Turen
um?

Lehnt es sich,
die Gespräche
der Gegner zu
hinhören?

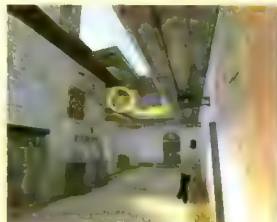
Eine Frage des Timings

Wild um sich bellend in ein Gebäude einzudringen, funktioniert natürlich auch.

Wahre Spione gehen aber geschickter vor. Wir zeigen Ihnen am Beispiel Marokko, wie.



Die Wache rechts ist durch das Gespräch abgelenkt. Schleichen Sie sich abgehockt einfach in Richtung Tor und nehmen Sie dabei auch den Notizzettel (Intelligence Item) mit.



Beobachten Sie den oberen Balkon. Dort patrouilliert eine Wache. Wenn sie durch die Tür verschwunden ist, können Sie den Gegner vor sich unbemerkt aus dem Weg räumen.

Sie können an dieser Stelle zum ersten Mal Gebrauch von dem Spezialpulver machen, das Körper auflöst (Body Remover). Sie müssen den Leichnam beseitigt haben, bevor die obere Wache wieder auftaucht. So vermeiden Sie den Alarm. Gehen Sie auch im Inneren des Hotels vorsichtig vor.

ratsam, erst einmal zu speichern und in Ruhe das Blickfeld zu beobachten. So finden Sie heraus, wo und wie viele Gegner auftauchen, und wie lange die Zeitfenster sind, die Ihnen zur Verfügung stehen. Sie können auch absichtlich Lärm schlagen, um herauszufinden, ob und woher gegnerische Verstärkung hervorbricht. Wenn Sie sich ein genaues Bild gemacht haben, starten Sie den Abschnitt mit Ihrem alten Spielstand neu. Mehr zum Thema finden Sie im oben stehenden Kasten.

Schließen Sie grundsätzlich die Türen hinter sich. So sind Sie vor den Blicken der Wachen verborgen. Sie können umgekehrt auch absichtlich die Tür offen lassen, sich kurz einer Wache zeigen oder Lärm machen, um den Gegner in das Zimmer hineinzulocken und ihn dort zu überwinden. Oft können Sie sich in den Türrahmen postieren und Wachen beobachten, ohne dabei bemerkt zu werden.

An vielen Stellen im Spiel werden Sie Zeuge von Unterhaltungen zwischen den Gegnern. Hören Sie diesen meist amüsanten Wortge-

Kann ich
jeden Kampf
vermeiden?

Wie gehe ich
mit dem Mann
bei der Brücke
um?

fechten zu. Warten Sie immer ab, bis die Gespräche zu Ende sind. Danach nehmen die Gegner ihre Patrouille auf und Sie können sich vorbeischieben oder an günstigen Stellen die Wachen überrumpeln.

Auch wenn Sie sehr vorsichtig sind, nicht immer lassen sich Kämpfe vermeiden. Schauen Sie sich den Screenshot auf der folgenden Seite genau an. Es gibt keinen Winkel, der nicht im Blick wenigstens einer Wache ist. Den Gegner, der sich an der Säule anlehnt, können Sie zwar mit einer Münze weglassen, aber die Turmwachen haben den Platz immer noch im Blick. Schalten Sie mit der Pistole die beiden Gegner am Boden aus und geben Sie mit dem Scharfschützengewehr den Turmwachen den Rest.

Misfortune In Morocco

Gehen Sie am Ende von Szene 3 nicht sofort zur Kuste weiter, sondern unterziehen Sie den Bösewicht einem Verhör. Wenn Sie ihn zum Beispiel dreimal hintereinander gefoltert haben, kommen Sie in den Genuss eines weiteren Intelligence Items.



Mit der Pistole eliminieren Sie die Wachen 1 und 2. Schauen Sie genau hin, auf einem der beiden Türme (3 oder 4 – wird zufällig bestimmt) lauert immer noch ein Scherge, den Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr ausschalten.

Gibt es etwas Besonderes in Szene 4 zu beachten?

Sie können sich auf dem Weg zur Küstenfestung auf eine sehr eindrucksvolle Weise Ihrer Gegner entledigen. Benutzen Sie die Ziel-einrichtung Ihres Scharfschützengewehrs und zielen Sie auf den Tankdeckel der Fahrzeuge. Mit einer gewaltigen Explosion treten die Gegner von der Bildfläche.

Berlin By Night

Was hat es mit der Telefonzelle auf sich?

Lassen Sie sich nicht irre machen – der Hinweis mit der Nummer 205 bezieht sich nicht auf eine Telefonzelle, sondern auf eine Zimmer-

nummer im Hotel. Gehen Sie einfach zum Startpunkt zurück und betreten Sie den Hotelflur. Dort befindet sich an der rechten Wand vor



Nehmen Sie ganz ruhig Maß mit dem Scharfschützengewehr und feuern Sie auf den Tankdeckel des Fahrzeugs.

Wie komme ich unbemerkt an den Hebel für das Tor heran?

den Fahrstuhl eine Klingelanlage mit den Zimmernummern darauf.

Wenn Sie die Kanalisation verlassen haben, locken Sie den Wachmann per Münzwurf aus seiner Butze heraus, um ihn auszuschalten. Achten Sie danach auf die Kamerabewegung in der Hütte und bedienen Sie im geeigneten Augenblick den Hebel, um das Tor zu öffnen.

Was soll ich dem Informanten antworten?

Sagen Sie, dass Sie Ihr Bestes gegeben haben und bleiben Sie freundlich. So erhalten Sie ein Intelligence Item.

Unexpected Turbulence

Worüber soll ich mit Schenker im Flugzeug reden?

Sprechen Sie Doktor Schenker auf seine verstorbene Frau an und bleiben Sie freundlich. Zur Belohnung erhalten Sie wieder ein Intelligence Item mehr.

Wie komme ich an den Fallschirm heran?

Versuchen Sie, beim freien Fall Ihr Ziel immer in der Bildschirmmitte zu halten. Sie müssen sich aber ab und zu um die eigene Achse drehen, um weitere Fallschirmspringer wahrzunehmen, die auf Sie feuern. Sobald Sie einen Gegner erledigt haben, richten Sie sich wieder auf Ihr Ziel aus, bevor Sie den nächsten Gegner aufs Korn nehmen. Wenn Sie nahe genug an den Fallschirm

Das verbotene Blickwinkel

Auch wenn die künstliche Intelligenz recht clever ist, gibt es einige Schwachpunkte, die Sie konsequent ausnutzen können. Die beiden Screenshots machen deutlich, dass Sie sich durchaus nahe an Gegner heranwagen können, ohne entdeckt zu werden.



Die Wache links schaut nur geradeaus und bemerkt Sie daher nicht, während sie am Zimmer vorbei patrouilliert. Geduckt im Türrahmen rechts können Sie unbemerkt den Gegner beobachten und abwarten, bis er sich wieder verzieht. Jetzt ist der Weg durch den Bogen frei.

herangekommen sind, wird Cate das gute Stück in einer Zwischensequenz an sich nehmen und sicher landen.

Rendezvous in Hamburg

Gibt es die Freundin, die der Mann vor dem Klub erwähnt hat, wirklich?

Wie entkomme ich den Wachen an der Brücke?

Ja, suchen Sie in dem Klub nach der Frau mit dem blau-weiß gestreiften Kleid. Sprechen Sie mit ihr – zum Dank erhalten Sie von ihr ein weiteres Intelligence Item.

Es ist nicht nötig, sich auf ein Feuergefecht mit den Wachen einzulassen. Schleicht sich einfach vorbei und springen Sie in den Fluss. – Mission beendet.

A Tenuous Lead

Die Metalltür der Halle ist verschlossen, was kann ich tun?

Wie komme ich unbeschadet an das Ventil im Siereckenheran?

Wie gelange ich auf das Containerschiff?

Wo befinden sich die vier Chemiefässer?

Wie löse ich die restlichen Missionsziele?

Achten Sie auf das Ventil, das sich zwischen den beiden Silotanks befindet. Wenn Sie es gedreht haben, wird eine Explosion ausgelöst. Setzen Sie die herbeieilenden Wachen außer Gefecht. Die Metalltür ist nun offen und Sie können in die Halle eindringen.

Gehen Sie die Treppen ganz nach unten und suchen Sie den Raum mit dem rot leuchtenden Schaltkasten. Erledigen Sie die beiden Wachen und drücken Sie den Hebel an dem Kasten. Jetzt können Sie die Leiter benutzen, die unter Strom stand und im Hof die Saure mithilfe des Ventiltrades ablassen.

Klettern Sie auf den Verlade-turm hoch und warten Sie, bis der Kran einen Container von dem Güterzug entnimmt und hochhievt. Springen Sie nun auf den Container und die Mission ist geschafft.

Die vier Fässer werden nach dem Zufallsprinzip verteilt. Sie müssen also das gesamte Schiff abklappern.

Gar nicht – Sie können lediglich die vier Fässer knipsen und einige Intelligence Items einsammeln. Wenn Sie den Lüftungsschacht verlassen haben, suchen Sie

Wie entkomme ich aus der Zelle?

Was mache ich im Turbinenraum?

Der Gang mit dem Matrosen ist eine Sackgasse?

nach der runden Deckenluke. Sobald Sie dort hochklettern, werden Sie gefangen genommen. Dagegen können Sie leider nichts tun.

Suchen Sie mit der Maus die Bodenplatten in der Nähe des Ventils genau ab. Dort finden Sie Ihr Feuerzeug mit dem Mini-Schweißbrenner.

Schalten Sie den Strom an dem Wandkasten aus. Jetzt können Sie über die Stege an der Decke springen, ohne Schaden zu nehmen.

Nein – wenn Sie die Bedrohung ausgeschaltet haben, feuern Sie aus einiger Entfernung auf das lockere Ventilrad. Durch die Explosion dringt Wasser ein und Sie können weitertauchen. Bereiten Sie sich. Sie müssen den Funkraum erreichen, der sich direkt bei der Brücke befindet. Im Raum daneben liegt noch ein Intelligence Item auf dem Tisch.

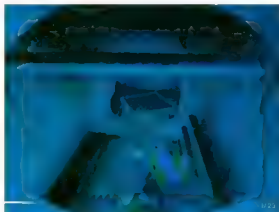
The Dive

Jede Menge Wachen, aber kein Ausgang – was nun?

Auf was muss ich beim Tauchen achten?

Sie müssen abwarten, bis das Zimmermadchen aus dem Raum mit der Nummer 207 herauskommt. Dort können Sie das Fenster öffnen und hinaussteigen.

Das Schwierigste in dem Level ist die Orientierung in dem dunklen Wrack. Im ersten großen Laderaum schwimmen drei Haie umher. Achtung – ein einzelner Biss dieser Tiere bedeutet schon das Ende für Cate Archer. Zwei bis drei Treffer Ihrer Harpune genügen, um einen Hai zu erlegen.



Der Ausgang aus dem Wrack ist nicht leicht zu finden. Bei dem am Boden liegenden Gitter geht es nach oben.

A Man Of Influence

Wie gehe ich im Büro am besten vor?

Wie komme ich in das runde Büro?

Wie komme ich in das Anwesen des Lords?

Wie besiege ich Inge Wagner?

Deaktivieren Sie als erstes die Alarmanlage. Der entsprechende Sicherheitsraum befindet sich gegenüber dem Managerbüro. Sie können in den Papierkorb Feuer legen, um so die Wachen kurzzeitig abzulenken.

Schleichen Sie sich nach oben und an den Wachen vorbei. Halten Sie sich links – dort ist ein Hebel, der die Scheiben des Büros senkt. Jetzt können Sie unbemerkt hineinschlüpfen.

Geben Sie sich als Reporterin des Men Of Influence Magazins aus (Dialogfolge 2, 1). Beim eigentlichen Interview ist es egal, welche Fragen Sie stellen. Lustiger sind auf alle Fälle die Antworten auf die Safari-Fragen.

Vergeuden Sie keine Munition an die imposante Sängerin. Die Kugeln benötigen Sie für die Wachen. Schalten Sie den Kassettenrekorder aus und flitzen Sie zum Stromschalter an der gegenüberliegenden Seite. Wenn Inge Wagner nun durch die Wasserpfütze stampft, wird sie unter Strom gesetzt. Sie müssen dies ein paar Mal wiederholen, bis sie endlich ihre Sanktgefahr abrupt beendet.

Safecracker

Wie kann ich Goodman das Signal geben?

Ich finde keinen Zugang ins Bürogebäude!

Wenn Sie auf dem Dach des Gebäudes sind, gelangen Sie zu einem Hubschrauberlandeplatz. Schießen Sie auf die roten Fässer in der Ecke. Dadurch wird eine riesige Explosion ausgelöst, die Ihr Kollege Goodman mitbekommen sollte.

Gehen Sie vom Landeplatz durch die Doppeltür und zunächst in den linken Raum. Von dort aus erreichen Sie eine Kammer, in der Sie den Strom für die Arbeitsbühne der Fensterputzer aktivieren können. Begeben Sie sich wieder aufs



Wie lässt sich der Fahrstuhl aktivieren?

Flugfeld und steigen Sie über die blauen Kisten zum Belüftungssystem hoch. Klettern Sie rein und zerschießen Sie die Lamellen am Ende. Zerstören Sie auch die Lamellen auf dem Gebläse und Sie können jetzt in den Schacht steigen und hochklettern.

Welche Gefahren gibt es im Safe?

Wenn Sie auf der Büroebene mit dem Auditorium sind, sollten Sie sich das Sicherheitsbüro näher ansehen. An der Wand ist eine kleine elektronische Schalttafel, an der Sie Ihren Code Breaker anwenden können. Damit öffnen Sie den Zugang zum Fahrstuhl.

Wie kann ich dem Schaffner aus dem Weg gehen?

Sie können sich auf der Toilette vor den Blicken des Kontrolleurs in Sicherheit bringen. Begeben Sie sich als Erstes in das Büroabteil des Schaffners (Conductor's Office). Dort ist die Passagierliste.

Wie komme ich an ein Ticket ran?

Durchsuchen Sie sämtliche Abteile des Zuges. Das Ticket liegt auf einem der Tische. Durchkammen Sie nun einfach weiter den Zug, um den Informanten zu treffen und schließlich den Waggon abzuheben.

Wie gewinne ich gegen den Hubschrauber?

Brausen Sie mit dem Motorrad direkt unter den Turm und flitzen Sie schnell die Leiter hoch. Eine der Wachen hat einen Raketenwerfer, der Ihnen gute Dienste gegen den Helikopter leistet. Alternativ können Sie auch

Was mache ich in dem unterirdischen Komplex?

Gibt es etwas Besonderes im unterirdischen Komplex?

Der Fluchtweg ist abgeschnitten – was jetzt?

mit der AK-47 den Vogel schnell vom Himmel holen.

Suchen Sie nach dem Sicherheitsbüro, in dem Sie die Kameras deaktivieren können. Dort finden Sie auch den wichtigen Security-Pass, mit dem Sie die Tur zum Fahrstuhl öffnen können.

Suchen Sie unbedingt die Damentoilette auf, um die rosafarbenen Filzpantoffeln (Fuzzy Slippers) abzugreifen.

Benutzen Sie den Code Breaker, um den Zugang zu den Elektrofeldern zu öffnen. Rennen Sie immer von Zwischenraum zu Zwischenraum und warten Sie dann den nächsten Blitz ab.

Trouble In The Tropics

Wie gehe ich in diesem Abschnitt vor?

Setzen Sie den Code Breaker ein, um in die Kammer mit dem Schaltkasten für die Kameras zu gelangen. Um an das Funkgerät zu gelangen, müssen Sie ebenfalls eine Tur mit dem Code Breaker knacken. Geben Sie einen Schuss auf das Gerät ab und begeben Sie sich durch die dunkle Lagerhalle zum Fahrstuhl. Drücken Sie sich in die hinterste Ecke, um nicht von den Personen auf dem zweiten Fahrstuhl bemerkt zu werden. Auf die Gegner zu schießen, nutzt nichts.

Ich stehe in dem Dachsgelände vor einem versperrten Tor, was nun?

Wie sabotiere ich den Reaktor?

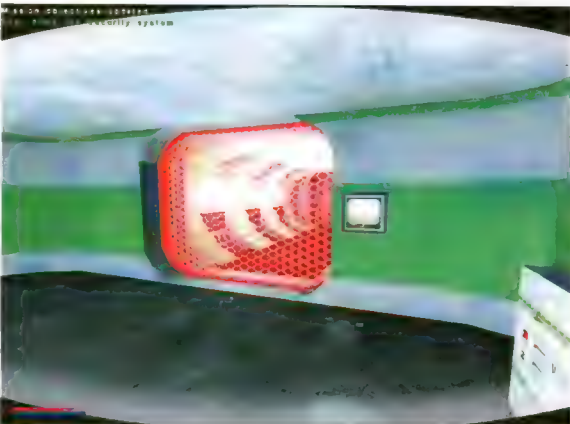
Achten Sie auf den Busch rechts – dort ist ein Pfad verborgen, der Sie zu einer Ruine führt. Hinter der Ruine müssen Sie durch ein Flussbett weitergehen, um den Zugang zur Raketenbasis zu erreichen. Sie können dort nur mithilfe Ihres Seilwerfers hinaufgelangen.

Zucken Sie Ihren Mini-Schweißbrenner und laufen Sie auf dem Steg entlang, um alle Nahtstellen des Gerüsts aufzuschweißen. Suchen Sie danach schnell Schutz im Wasser.

Low Earth Orbit

Wen muss ich auf der Station tun?

Holen Sie sich aus der Bar im Goldenrod-Sektor den Sicherheitsausweis vom Tresen der Bar und fahren Sie dann mit dem Aufzug, der nach oben in die Periwinkle-Sektion führt. Holen Sie sich dort den Code Breaker und die Laserwaffe. Jetzt können Sie die nächste Sicherheitsstufe öffnen und in den Abschnitt Raspberry gelangen. Benutzen Sie in den Sektionen A und B jeweils den Code Breaker, um so das Sicherheitssystem lahmzulegen. Fahren Sie dann mit dem zweiten Aufzug in der Goldenrod-Sektion zur Hydroponic-Station und suchen Sie den nun offenen Durchgang auf.



Merken Sie sich diese Sicherheitstür, die sich hinter der Hydroponicsektion befindet. Im Sektor Raspberry können Sie den Schutzschild deaktivieren.

Wie entgehe ich dem Me-teoritenhagel?

Zögern Sie nicht, sondern laufen Sie einfach gerade-wegs durch den Gang in den nächsten Abschnitt. Laufen Sie durch die Tür, durch die die beiden Wissenschaftler hereingestürzt sind. Dahin-ter finden Sie das gesuchte Gegenmittel.

Mist, der Fahrstuhl ist zusammen-gebrochen – was jetzt?

Keine Panik – springen Sie von Nische zu Nische den Schacht nach oben und flitzen Sie zur nächstbesten Rettungskapsel. Damit ist diese Mission geschafft.

Alpine Intrigue

Wie gehe ich in der zweiten Szene am besten vor?

Schleichen Sie an den Schuppen vorbei und begeben Sie sich in die Garage. Dort finden Sie den Code Breaker, um die Sicherheitsvorrichtung zu überbrücken. Kehren Sie nun zum offenen Hofbereich zurück, wo sich jetzt das doppelte Gittertor geöffnet hat.

Wo muss ich bei den Suchscheinwerfern hin?

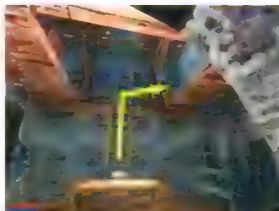
Schalten Sie nacheinander die Turmwachen aus und bleiben Sie den Scheinwerfern fern. In der Mitte des Hofes ist ein Kanaldeckel. Bevor Sie ihn öffnen, zücken Sie schon einmal Ihren Dietrich, um im eisigen Wasser wertvolle Zeit zu sparen.

Wie geht es mit Schneemo-bil weiter?

Sie können hier nicht viel falsch machen. Speichern Sie immer wieder zwischen-durch ab, da Sie meist un-verhofft auf Gegner treffen. Es ist ratsam, dann den letz-ten Spielstand neu zu laden und die Gegner zu Fuß aus

dem Weg zu räumen. Ver-gessen Sie nicht, Ihren Mi-nendetektor zu benutzen, wenn Sie an den Zaun im Schneefeld kommen.

The Indomitable Cate Archer



Klettern Sie in dieser Kammer die Leiter hoch. Auf der rechten Seite ist eine kleiner Kriechgang im Mauerwerk.

Wo muss ich im Chateau hin?

Klettern Sie noch unten und suchen Sie den Raum auf, in dem sich ein Regal, ein Tisch und eine Leiter befindet. Wenn Sie die Leiter ganz hochsteigen, können Sie eine Lucke im Mauerwerk erken-nen, durch die Sie kriechen müssen. Laufen Sie dann über das verschnittene Vor-dach weiter nach oben.

Was habe ich im oberen Stockwerk zu tun?

Laufen Sie zum Stromkasten und drücken Sie den Hebel für den Fahrstuhl. Kehren Sie wieder nach unten zurück und fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach oben.

Wie werde ich mit dem Schatten fertig?

Wenn Sie einen flinken Finger besitzen, prügeln Sie ihn schnell zu Boden. Weniger Geübte können versuchen, ihn in den Nebenraum mit den Betten zu locken. Springen Sie auf ein Bett, um ihn

Wie komme ich wieder an meine Ausrüstung?

von dort oben zu bearbeiten. Das klappt aber nur, wenn er Ihnen dicht auf den Fersen ist, ansonsten bewirft er Sie mit Granaten.

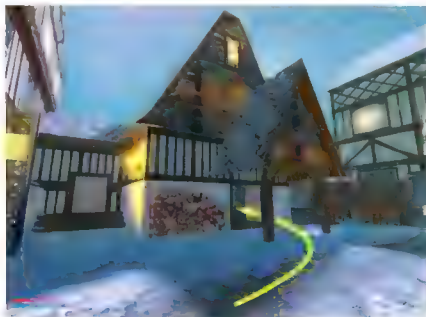
Am Ende des Ganges mit den Särgen liegt eine Münze auf dem Boden. Schleichen Sie mit dem Geldstück auf die Mauer hinaus. Achten Sie auf die Wache und den Scheinwerfer und springen Sie im richtigen Moment über die Mauerlucke in Rich-tung Turmfenster. Lenken Sie die Wache im Zimmer mit der Münze ab, schlagen Sie den Gegner dann zu Bo-den und schnappen Sie sich Waffen und Ausrüstung.

Wo ist der Ge-heimzugang?

Wenn Sie im Kellerraum sind, achten Sie auf den Holzstoß an der Wand. Ein Holzstück ragt etwas heraus. Drücken Sie das Scheit hin-ein und schon öffnet sich ein Geheimgang in der Wand.

Wie gelange ich rechtzeitig an das Gegen-mittel?

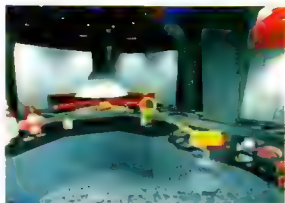
Flitzen Sie durch die Halle hoch und außen auf dem Gang entlang. Hinter der Tür steigen Sie die grüne Lei-ter hinab. Wenn Sie in der Gaskammer sind, zücken Sie schnell Ihren Seilwerfer und schauen nach oben. Erledi-gen Sie die Wachen bei der Gasanlage und legen Sie den Hebel für das Gas um. Im nächsten Abschnitt der Anlage laufen Sie einfach den Gang bis ganz nach hinten durch, ohne abzu-biegen. Auf der Plattform drücken Sie den roten Knopf, um damit das Gegenmittel



Sie müssen in dem verschneiten Dorf dieses Gebäude aufsuchen. Daduch geht es in den nächsten Abschnitt.



Passen Sie hier auf, dass Sie beim Klettern in das Fenster nicht vom Suchscheinwerfer erfasst werden.



In der Lounge des Geheimkomplexes der Baronin müssen Sie den Zapfhahn drücken, um weiterzukommen.

Ich habe das Gegenmittel eingenommen – wohin jetzt?

Ich kann den Hai nicht besiegen!

Wie komme ich an den Safe heran?

zu befördern. Kehren Sie nun zu dem Wissenschaftler an der Glasscheibe zurück. Sobald das Gegenmittel in der Kammer ist, können Sie die Tür dazu öffnen.

Laufen Sie nun in die Halle mit den Containern zurück. Knacken Sie das Schloss an der Bodenluke.

Brauchen Sie auch nicht – warten Sie auf dem Steg, bis die Wache in der Felsnische erscheint und schießen Sie den Gegner vom Felsen herunter. Der Hai ist jetzt abgelenkt. Springen Sie nun ins Wasser und schwimmen durch die Öffnung, aus der der Hai herauskam. Dort können Sie unbeschadet aus dem Wasser steigen.

Schnappen Sie sich den Code Breaker aus dem Raum mit dem Regal und betreten Sie dann das Geheimbüro. Sehen Sie sich in der Lounge die Bar genauer an – der Zapfhahn entpuppt sich als Hebel. In Buroraum mit den bunten Porträts an der Wand müssen Sie den roten Knopf am Sessel drücken. Jetzt können Sie den Safe knacken. Achtung – unmittelbar danach stürmen Wachen den Raum.

A Very Large Explosion

Was muss ich im Schloss beachten?

Bei der Flucht aus dem Schloss müssen Sie etliche Geheimtüren finden. Achten Sie auf versteckte Schalter in Form von Gemälden und blicken Sie auch in die Kammine. Einige der Lüftungsgitter entpuppen sich ebenfalls als Durchsclupf.

Wie besiege ich die erste Killer-Frau in Rot?

Ich kann die blonde Miese nicht besiegen!

Wie komme ich an die dritte Lady in Rot heran?

Wie wehre ich die Hubschrauber ab?

Da die Gegnerin mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet ist, bleibt Ihnen nicht viel Zeit. Feuern Sie entweder selbst mit der Geldmacher mehrmals auf das Haupt der Dame oder benutzen Sie die AK-47 und zielen ebenfalls auf den Kopf.

Wenn Sie den zweiten UNITY-Soldaten erreichen, ziehen Sie sich in den Gang zurück. Warten Sie einfach mit dem AK-47 im Anschlag, bis der Blondzopf den Gang betritt. Ein paar Salven mit dem Sturmgewehr sollten reichen.

Wechseln Sie zum Raketenwerfer und beplastern Sie damit den Balkon, auf dem sich die Gegnerin tummelt. Klettern Sie danach selbst auf den Balkon und laufen Sie auf der Mauer entlang, um den Gang zu erreichen.

Es genügt in der Regel, wenn Sie den jeweiligen Bordschützen ausschalten. Ducken Sie sich und bewegen Sie sich in der Kanzel hin und her, um so möglichst vielen Schüssen auszuweichen. Wenn Sie keinerlei Munitionsprobleme haben, können Sie auch die Helikopter selbst vom Himmel holen. Das AK-47 und der Raketenwerfer leisten hier sehr gute Dienste.

Wie besiege ich Vulkov?

Welche Taktik empfiehlt sich gegen Goodman?

Wie rette ich die Zivilisten?

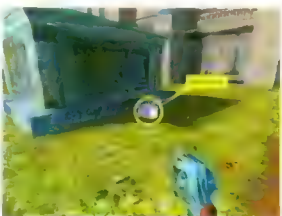
Suchen Sie immer hinter den großen Eiszapfen Deckung und warten Sie, bis Vulkov nachlädt. Das ist für Sie der Moment zum Feuern.

Such Is The Nature...

Holen Sie sich die Munition am Grab und die Flasche mit dem Gegengift, die direkt vor Goodman liegt. Flitzen Sie dann nach links zu dem großen Grabmal, wo sich eine weitere Schutzweste für den Notfall befindet. Feuern Sie Ihre Trommel leer und bewegen Sie sich beim Nachladen hin und her.

Klappern Sie im Schnelldurchgang die Straßen ab. Sie müssen Passanten jeweils anklicken, um sie zum Schutz in die Häuser zu schicken. Suchen Sie danach selber schnell Deckung in einem der Gebäude.

Stefan Weiß



Vergessen Sie auf keinen Fall, sich die Munition anzueignen, die versteckt an diesem Grabmal herumliegt.



Lassen Sie den Hubschrauber nahe an sich herankommen und geben Sie dem Bordschützen mit einer schlagkräftigen Waffe (hier das AK-47) Saures.

Deep Space 9 – The Fallen

Soll ich mit Sisko, Worf oder Kira das Spiel starten?

Spielen Sie das Spiel als Erstes mit Commander Sisko durch, so erhalten Sie einen guten Einstieg. Wenn Sie es anschließend mit Kira und Worf spielen, erhalten Sie zum Teil neue Missionsziele. Doch dadurch, dass Sie die Levels schon als Sisko durchlaufen haben, kennen Sie die meisten Verstecke und Durchgänge bereits. Das Durchspielen mit den beiden anderen Charakteren fällt deshalb viel leichter, wenn man einmal von der Schwierigkeit Worf, die Grigari mit dem Bat'leth zu vernichten, absieht. Wenn Sie Sisko schon einmal erfolgreich durchs Spiel geführt haben, bringt Ihnen ein zweites und drittes Durchspielen schöne neue Einsichten der Levels, die Sie zum Teil vorher nicht hatten.

Allgemeine Tipps, Tricks und Kampfstrategien

Das absolut wichtigste Werkzeug in Ihrem Rucksack ist der Tricorder, also nutzen Sie ihn ausgiebig. Viele Probleme werden gelöst, wenn Sie ein Areal mit dem Tricorder durchforsten. Das Gerät zeigt nämlich sogar an, wenn Gegenstände hinter Mauern versteckt sind. Oftmals geben Ihnen die Tricorder-Aufzeichnungen Lösungsvorschläge. Ebenso wichtig ist es, immer, wenn das Föderationselement oben links aufleuchtet, F1 zu drücken. Hören Sie sich dann an, was die Plaudertaschen von DS9 zu sagen haben. Es passiert schnell, dass man diese Meldung ignoriert und dann zehn Minuten durch einen Level läuft, ohne Erfolg zu haben. Durch die Nachrichten der Crewmitglieder werden Sie oft auch auf versteckte Wege hingewiesen.



Da isser ja: So wie hier liegen die benötigten Zugangskarten nicht immer herum. Meistens müssen Sie erst einen Gegner ausschalten. In Kisten gibt es übrigens fast nie Schlüssel.

Aliens, Ungeziefer und Kraftfelder – wie gehe ich mit den Gegnern um?

Es gibt viele verschiedene Gagnetypen in *The Fallen*. Die Grigari sind dabei die hartesten Widersacher. Auch äußerst gefährlich sind die Jem'Haddar. Wenn es geht, versuchen Sie, den Kontakt mit Ihnen zu vermeiden. Oftmals beamen sie sich direkt vor Ihre Spielfigur, dann müssen Sie schnell handeln. Der Phaser ist zwar immer im Gepäck (außer bei Worf), dafür aber eigentlich auch stets leer geschossen, so dass er sich dann neu aufladen muss. Die Aufladephase sollten Sie in Deckung verbringen. Zerschießen Sie auf jeden Fall jede einzelne Kiste, die Ihnen auf dem Weg durch die Levels unterkommt. Diese sind die bevorzugten Verstecke für Waffen und Munition sowie Hypersprays. Nicht zu unterschätzen sind auch die nahezu unsichtbaren Kraftfelder, die in einigen Levels den Durchgang durch eine Tür unmöglich machen. Wenn Sie gegen diese Felder laufen, wird Ihre Gesundheit arg strapaziert. Laufen Sie deshalb nicht „blind“ durch jeden

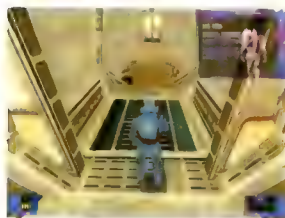
Hilfe, ich stecke fest. Was kann ich tun?

Gang. Durch ein leises Zischen kündigt sich ein solches Kraftfeld schließlich an. Kommen wir zur Abteilung „Ungeziefer“: Die zahlreichen Spinnen und Krabbeltiere erledigen Sie leicht mit einem Phaser. Achtung: Wenn sich diese Viecher schon an Ihren Füßen befinden, können Sie sie nicht mehr aufs Korn nehmen. Laufen Sie dann schnell ein Stück weg, um neu zielen zu können. Besonders tückisch sind einige der Fledermäuse im Tempel, da diese Gift versprühen. Entweder erlegen Sie die Tierchen schon vorher oder aber Sie müssen das Hypospray mit dem Gegengift einsetzen. Bei den meisten Tierchen (auch den stierähnlichen Wesen im Tempel) ist es übrigens möglich, einfach irgendwo aufzusteigen, ohne in Gefahr zu geraten. Von einer höheren Etage können Sie die Wesen dann leicht erledigen.

Wenn Sie auf dem Promenadendeck herumgehen, kann es passieren, dass Sie zwischen zwei Mauern stecken



bleiben. Der Bug ist bekannt. Leider kann man nur sehr wenig dagegen tun. Wer jetzt verzweifelt, weil sein letzter Speicherspielstand weit entfernt ist, sollte einmal die Backspace-Taste drücken. Diese bewirkt, dass Sie an den Anfang des Levels zurückgeschickt werden. Ein weiterer Bug passiert ab und an, wenn Sie im Jerrado-Level als Sisko den Inductor in den Nadion-Port stecken wollen. Wenn Sie feststellen, dass daraufhin einfach nichts passiert, hat das Programm nicht erkannt, dass Sie den Inductor in den Port stecken wollten, und hat das Gerät unter den Generator gepackt. Er wird dann nicht aktiviert. Scannen Sie dann die Lokalität mit dem Tricorder. Wenn er den Inductor erfasst hat, funktioniert es anschließend und Sie können die Konsole aktivieren.



Kleiner Trick: So geht's: Tricorder raus, rechte Maustaste drücken und den Phaser aktivieren. Die neue Modulation rafft den Grigari-Roboter hin.

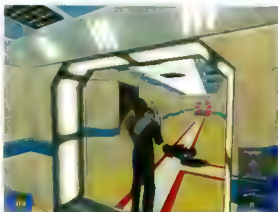
Wie benötigt ich die Grigari-Roboter?

Der stärkste Gegner (außer dem Endgegner Obanak) sind die Roboter der Grigari. Wenn diese Sie einmal in eine Ecke gedrängt haben, ist das Ende nah. Es gibt einige Möglichkeiten, die Grigari zu besiegen. Wenn Sie einen Phaser besitzen, also als Sisko oder Kira spielen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Ziehen Sie den Tricorder (am besten stellen Sie ihn in den Optionen auf Auto-Modulate) und erfassen die feindliche Lebensform. Drücken Sie nun die rechte Maustaste, bis das Bild des Grigari-Gegners im Tricorder erscheint. Der Tricorder hat nun die Frequenz

des Wesens analysiert und moduliert Ihren Phaser dementsprechend. Ziehen Sie jetzt den Phaser und schießen Sie auf das Wesen (das Wort „auto modulate“ leuchtet kurz auf). Meistens genügt eine Energieladung nicht aus, um es zu töten, weshalb Sie darauf angewiesen sind, stets hin und her zu rennen. Lassen Sie sich niemals in eine Ecke drängen, denn dann wird es ganz schwer, da der Tricorder nun das Alien nicht mehr erfassen kann. Gehen Sie in die Hocke, springen Sie, schlagen Sie – nur kommen Sie unbedingt aus der Ecke heraus. Die Automodulation wird übrigens gelöscht, wenn Sie nach dem Alien einen anderen Gegenstand erfasst haben, so dass Sie dann eine neue Tricorder-Aufzeichnung erstellen müssen.

Worff hat keinen Phaser, was soll er gegen die Grigari tun?

Ein echter Klingone braucht keinen Phaser, oder? Einfacher wäre es mit einem solchen Gerät auf jeden Fall. Es gibt jedoch einen einfachen Trick für Worff: Er muss den Grigari aus dem Weg gehen. Da dies natürlich nicht immer möglich ist (vor allem nicht im letzten Level), müssen Sie den Nahkampf mit dem Bat'leth wagen. Drei bis vier gute Treffer und das Monster ist hin. So blöd es sich auch anhört: Gehen Sie in die Hocke und schleichen Sie nah an das Monster heran. Es hat sich herausgestellt, dass die Schläge der Wesen a) nicht so hart sind und b) Sie seltener von den Beinen holen, wenn Sie in der Hocke sind. So können Sie sofort wieder zuschlagen.



Häufchen Elend: Da liegt er, der einstmalige böse Grigari-Roboter. Werf hat ihn in die Elektrostrahlen gelockt.

Was mache ich mit der Engineering-Karte, die ich zu Beginn des ersten Sisko-Levelts bekomme?

Wenn Sie hingegen erst einmal liegen, dauert es eine halbe Ewigkeit, bis Sie wieder auf den Beinen sind. Es gibt aber auch noch einige andere Möglichkeiten, die Grigari zu besiegen. Wenn Sie einige Minen finden, können Sie diese einsetzen, um die Roboter zu beschädigen, so dass sie nur noch einen Schlag mit dem Bat'leth vertragen. Noch eleganter ist folgende Lösung: Wenn Sie in der Nähe eines blauen Elektrizitäts-Stroms (vor allem in den letzten Missionen häufig anzutreffen) sind, können Sie die Grigari in diesen Strom locken und zu sehen, wie sie in Einzelteile zerlegt werden.

Sie erhalten die Engineering-Karte von einem verletzten Bajoraner im zweiten Cargo-Raum. Wenn Sie diese einmal besitzen, können Sie sie auf der Konsole in der Mitte des Korridors zwischen den zwei Maschinentellen benutzen. Dies lässt das Gas in der zweiten Maschinenkammer ab (gegenüber von der befreiten Bajoranerin) und senkt das Kraftfeld, so dass Sie hineingehen können. Die Command-Karte gibt es vom verletzten Bajoraner in der zweiten Maschinenkammer.

Wie bewege ich die Kisten am Anfang des Tempelllevels?

Benutzen Sie die Macht, äh, falsches Universum! Versuchen Sie stattdessen die Tür zu Ihrer Linken (wenn Sie auf die Kisten auf dem Weg schauen). Sie benötigen eine Karte, die Sie zuvor erhalten haben. Nun schauen Sie links zu einer Leiter und klettern Sie diese hinauf. Einmal oben angelangt, drücken Sie auf die Tasten des Computers und die Kisten werden wie von Geisterhand weggeräumt.

In welcher Reihenfolge muss ich im Tempel auf die Statuen drücken, damit sich was tut?

Schauen Sie sich gut um, denn in der Nähe finden Sie eine Textur auf einer Mauer, die Ihnen ganz genau zeigt, wie die Reihenfolge sein muss. Diese Textur wird übrigens sowohl Sisko als auch den anderen Charak-



Vier gewinnt! Hier sehen Sie die richtige Sequenz, die Ihnen Tür und Tor öffnet. Wenn Sie sich beim Aktivieren einmal vertun, müssen Sie übrigens von vorne anfangen.



Ich druck dich: Egal ob mit Sisko oder Kira – im Tempel auf Jerrado müssen Sie auf die heiligen Steine drücken, um die Konsolen im Stein zu enthüllen.

teren hilfreich zur Seite stehen. Für die zweite Aufgabe müssen Sie eine andere Variante eingeben. Auch dafür finden Sie die Sequenz auf einer Tür in der Nähe. Wenn Sie an der Stelle, an der Sie die Türen öffnen müssen (die die Statuen bewegen sollten, um die Schalter frei zu legen), nach links schauen, sehen Sie einen Weg um den Tempel herum. Gehen Sie diesen so lange, bis Sie eine Art Tablett auf einem Sockel entdecken. Dort finden Sie Artefakt Nummer zwei.

Ich bin als Kira in der Höhle und finde die zweite Keycard nicht. Wo ist sie?

Gehen Sie zum Aufzug, der Sie aus der Höhle bringen kann (noch ist er nicht aktiviert). Dann geht's den kleinen Abhang hinunter. Achtung: Ein Vorta und einige Jem'Haddar warten dort. Töten Sie den Vorta und Sie bekommen die Keycard. Nun rennen Sie zurück zum Aufzug, laufen Sie im Zickzack, um den Jem'Haddar auszuweichen. Versuchen Sie gar nicht erst, sie zu bekämpfen, es sind einfach zu viele.

Ich stehe im Exhaust-Port vor einem Kraftfeld. Wie deaktiviere ich das Feld?

Denken Sie im wahrsten Sinne des Wortes um die Ecke. Scannen Sie mit dem Tricorder den Raum, den das Kraftfeld absperrt. Sie finden zwei Kraftfeldgeneratoren. Sie müssen den Generator rechts neben dem Eingang treffen. Drücken Sie im Tricorder-Modus die rechte Maustaste, um den Phaser automatisch zu modulieren.

Wie schaffe ich es, den Stalakittes so herunterzuschießen, dass ich über ihn auf die andere Seite laufen kann?

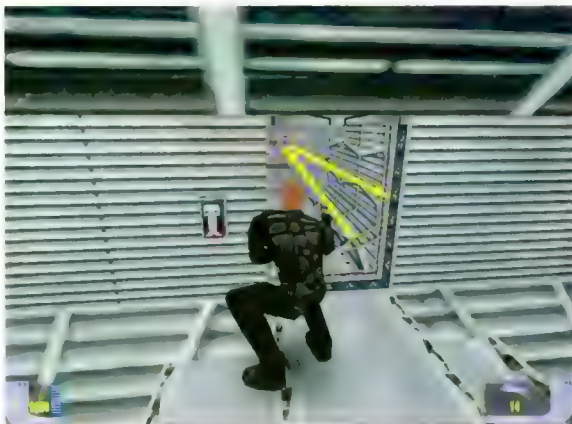
Nun müssen Sie den richtigen Winkel finden, der es ermöglicht, dass der Strahl abgelenkt wird. So können Sie den Generator am Eingang treffen. Dies bedarf einiger Versuche, also nicht aufgeben. Sind Sie einmal drin, finden Sie den Regulator-Valve in der Mitte des Raumes. Schießen Sie durch das Kraftfeld, um es durchbrennen zu lassen.

Gar nicht! Der Stalakitt fällt nur in eine Richtung. Sie müssen stattdessen über den riesigen Abgrund springen. Speichern Sie deshalb unbedingt vorher ab, denn es könnte sein, dass Sie einige Versuche benötigen. Schließlich wird sich Sisko jedoch an den Felsvorsprung hängen

Wie komme ich zum dritten Escape-Pod in der Ulysses-Mission?

und Sie können hochklettern. Dann können Sie über den Stalakittes laufen.

Erst einmal müssen Sie den Shield-Emitter finden, dann einige Fledermäuse und Jem'Haddar beseitigen, dann sind Sie fast da. Springen Sie dorthin, wo Sie gestartet sind, und schauen Sie nach links. Machen Sie einige weitere Sprünge zu den Felsen und hüpfen Sie zum Boden hinunter. Folgen Sie dem Pfad. Sie kommen zu einem Vorsprung am Wasser. Springen Sie ins Wasser, denn dort finden Sie den dritten Escape-Pod. Dort gibt es auch einen Tunnel, den Sie entlangtauchen sollten (nicht vergessen, den Respirator aufzusetzen!).



Ganz schön gemein: Hier müssen Sie „um die Ecke“ schießen, damit der Generator zu Ihrer Rechten getroffen wird und so das Kraftfeld ausschaltet.



Ich stehe vor der Ulyssa, doch wie komme ich zur ins Schiff hinein?

Folgen Sie dem Tunnel bis zu seinem Ende. Vorsicht: Nehmen Sie sich vor den Killerfischen in Acht.

Vergessen Sie alle Tauchgänge: Der Weg in das Raumschiff ist ein völlig anderer, ein viel einfacherer: Es gibt drei Schalter, die die Shuttle-Bay öffnen. Sie finden diese Schalter auf der Untertaseneinheit rechts (wenn Sie vor dem Schiff stehen). Achtung: Auf dem Schiff warten zahlreiche Gegner auf Sie.

Auf Arduria: Wie benötige ich alle Jem'Haddar aus diesem Level?

Versuchen Sie es gar nicht erst: Besser ist es, sich nicht auf Scharmützel einzulassen, sondern einfach so schnell wegzurennen, wie es geht. Für jeden getöteten Jem'Haddar kommt mindestens ein neuer im Level an. Das Problem hier ist, dass Sie stehen bleiben müssen, um die Karte beim getöteten Vorta aufheben zu können. Seien Sie also sicher, dass Sie genug Hypospray in der „Tasche“ haben, und speichern Sie immer wieder ab.

Wie komme ich als Kira ins Labor auf Haas'Torrell?

Gehen Sie unbedingt auf Nummer Sicher und lösen Sie keinen Alarm aus. Wenn Kira sagt, dass sie den Aufzug öffnet, gehen Sie zu dem Raum mit dem zwei Security-Guards (der Raum mit dem Geschützturm ist direkt



Frau am Steuer: Der Eingang zu der USS Ulyssa befindet sich auf der oberen Schiffseite, Sie müssen also nicht unter dem Schiff hertauchen, um in das Innere des Raumschiffs zu gelangen.

hinter Ihnen). Sie können beide Männer ausschalten, ohne den Alarm auszulösen. Jetzt sollten Sie die Tür zum Fahrstuhl sehen. Sie benötigen dafür weder die Military 3-Karte noch die Science-Karten.

Ich bin mit Kira auf Arduria. Wie komme ich aus dem Computerraum?

Es gibt eine Leiter in der Nähe der Security-Mainfield-Control-Station. Gehen Sie anschließend vorsichtig über das Gitter, bis Sie eine erleuchtete, geöffnete Tür erblicken. Sie haben diese Tür zuvor in einer Zwischensequenz bereits gese-

Wie finde ich den Command-Chip im Inneren der Ulyssa?

hen. Wenn Sie hier weitergehen, gelangen Sie zum nächsten Ladebildschirm.

Sie müssen ins Wasser eintauchen. Schwimmen Sie den Turbolift-Schacht hinab, denn dort finden Sie eine Passage zu einem großen überfluteten Raum. Hier finden Sie den Chip auf der oberen Etage. Sie müssen eine der beiden Leitern hochklettern (die an zwei der riesigen Säulen angebracht sind), um an den Chip zu gelangen. Haben Sie einmal alle Items, müssen Sie von hier weiterlaufen. Dazu ist es nötig, über die „Brücke“ zurückzuspringen, die auf dem Hinweg unter Ihnen zusammengebrochen ist. Wenn Sie sich ganz links halten, kommen Sie mit einem beherzten Sprung leicht hinüber.



Kernig: Den Kern schalten Sie per Konsole ein und aus. Achten Sie immer auch auf die Funknachrichten Ihrer Bordcrew. Oft geben diese Ihnen Tipps, wie Sie weiter vorgehen müssen.



Rambo unerwünscht: Vermeiden Sie es in der Jem'Haddar-Station unbedingt, den Alarm auszulösen. Schleichen Sie unauffällig durch die Gänge.



Geheimgang: Nur wer viel ausprobiert, hat Erfolg. Versuchen Sie, gegen jedes Gitter zu laufen und jede Kiste zu zerschießen, und richten Sie Ihren Blick auch immer in die Höhe – nur so finden Sie die geheimen Gänge.

Wie öffne ich das Biophysics-Labor auf Deck 14 der Ulysses?

Wenn Sie Sisko zu Deck 14 bringen wollen, geht das nur über einen kleinen Umweg. Sie müssen über Deck 13 zu diesem Labor. Über einige Kisten und eine Leiter gelangen Sie von Deck 12 nach Deck 13. Nun müssen Sie in die kleine Nische kriechen, die dann einbricht und Sie weiterbringt

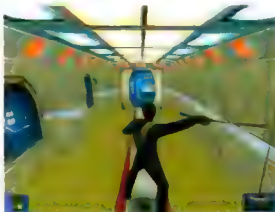
Ich bin mit Wort auf der Ulysses. Wo platziere ich die zweite Bombe?

Sie müssen den gleichen Weg zurück, den Sie gegangen sind, um zum überfluteten Raum zu gelangen. Gehen Sie auch hier die Leitern hoch und dann zum Fahrstuhl-Schacht. Wenn Sie zurück im Kontrollraum sind, finden Sie eine große Tür, die sich nicht öffnen

Wo ist der Respiратор im Pylon-Level?

lässt. Dort muss die zweite Bombe hin, denn dann können Sie die Tür öffnen und später Bombe Nummer drei ablegen.

Sie müssen die Tür zur Core-Processing-Kammer in der Nähe des Security-Office öff-



Schwinger Club: Mit dem Bath'leth umzugehen, ist keine leichte Sache.



Kriechen erlaubt. Durch die kleine Tür mit dem Rad müssen Sie hindurchkriechen. Sie öffnen die Tür durch die Konsole zu Ihrer Linken.

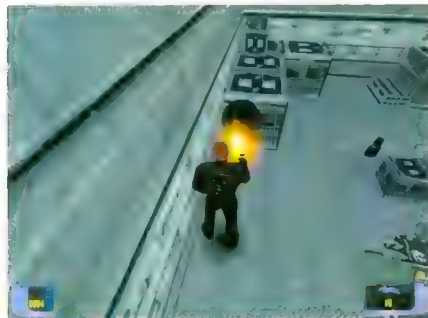
Ich stecke mit Kire im Computer-Kern. Wie öffne ich die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes?

nen. Benutzen Sie dafür die Konsole. Am Ende des Raumes gibt es eine Luke, die zu zahlreichen kleinen Kammern führt. Der Respiратор ist in einem der Spinde. Öffnen Sie grundsätzlich immer alle Schranke in den Levels.

Auf der rechten und linken Seite des geschlossenen Tür finden Sie so etwas wie ein rotes Fenster. Schießen Sie darauf und kriechen Sie links durch, die rechte Seite wird durch eine Explosion blockiert. Sie werden beide Isolinear Rods finden. Suchen Sie jetzt die Kontrollkonsole, die die Plattform hebt, so dass Sie nicht herabspringen müssen, um die Rods zu installieren

Wie erkenne ich den Rest des Levels des Militärcamps des Dominion?

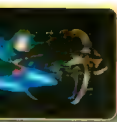
Das Areal zu erkunden, kann eine ganze Weile dauern. Seien Sie vorsichtig, dass Sie nicht in der Sektion mit den roten Kraftfeldern „stecken bleiben“. Garak



Schusswutig: Zerstören Sie unbedingt alle Fässer und Kisten im Level. Zwar finden Sie dort meistens keine Key-Cards, doch dafür beinhalten viele Fässer die dringend benötigten Hyposprays.



Quasselstrippe: Achten Sie auf jeden Fall darauf, was Ihnen Ihre Crewmitglieder zu sagen haben. Oft beinhalten deren Ansprachen wichtige Hinweise darauf, wie es im Level weitergeht.



macht Sie bereits zuvor darauf aufmerksam, dass das Ihren Tod bedeuten würde. Wenn Sie in dem Gebiet sind, in dem Sie die Kameras und den Alarm ausschalten können, sehen Sie über sich einen Gitterrost. Springen Sie einfach an dieser Stelle hoch. Er wird sich öffnen und dann springen Sie noch einmal hoch, um durch die Rohre kriechen zu können. Wenn Sie durch das Rohrsystem laufen, finden Sie einen Raum mit Extramunition für den Disruptor. Von dort aus geht es weiter.

Das letzte Gefecht

Wie besiege ich Obanak?

Obanak im letzten Level zu besiegen, ist wirklich hart. Speichern Sie ständig ab, laufen Sie wie irre umher und feuern Sie immer wieder auf ihn. Es ist schlicht und einfach eine Frage des Ausweichens. Wenn Sie noch Munition für das Disruptor-Gewehr haben, benutzen Sie

es. Nutzen Sie auch die Säulen auf der oberen Etage, um dort in Deckung zu gehen. Wenn Sie ihn dann wieder ins Visier bekommen, schießen Sie bis die Waffe leer ist (oder die Phaser-

energie erschöpft) und verstecken Sie sich dann wieder hinter einer Säule, um Energie nachzuladen. Dann geht das ganze Spiel von vorne los, bis Obanak besiegt ist.

Thorsten Seiffert



Böser Wicht: Obanak besiegen Sie im letzten Level nur, wenn Sie viel Herummrennen, sich hinter Vorsprüngen verstecken und schießen, was das Zeug hält. Zwischenspeichern nicht vergessen!

Die Cheats

Um die Cheats macht der Hersteller ein großes Geheimnis. Trotzdem konnten wir einige kleine Hilfen für Sie herausfinden. Drücken Sie die TAB-Taste und geben Sie „SET PLYR DS9_SSKO HEALTH 9999“ ein, um fast unendliche Gesundheit zu erhalten. Tragt Sisko einen Raumanzug, müssen Sie statt „SSKO“ „SISKDEVA“ eingeben. Das Gleiche funktioniert mit Kira und Worf – einfach deren Namen eingeben. Wenn Sie höher springen wollen, müssen Sie TAB drücken und „SET PLYR DS9_SSKO JUMPZ 9999“ eingeben. Wenn Sie ein ewig wahrendes Signalfeuer erhalten möchten, müssen Sie „set plyr ds9_flashlight charge 9999“ eingeben. Geben Sie „SAVEGAME“ ein, speichert das Programm, ohne dass Sie ins Menü müssen. Wollen Sie schnell raus aus dem Spiel, geben Sie einfach „EXIT“ ein. Ein wichtiger Cheat ist „RMODE 2“. Dieser Wert erhöht die Helligkeit in den Levels, so dass Sie nicht immer völlig im Dunklen tappen müssen. Einen kleinen Trick benötigen Sie, um an alle Levels zu gelangen. Modifizieren Sie die Datei DS9.ini im System-Ordner des Spiels und suchen Sie die Zeile „LocalMap=btile.dsm“. Ersetzen Sie den dsm-Namen mit einem der folgenden und das Spiel lädt automatisch diesen Level.

Die Levelnamen:

M01_KiraL1A.dsm	M05_SiskoL1b.dsm	M07_Worfl2B.dsm
M01_KiraL2.dsm	M05_SiskoL2.dsm	M07_Worfl2A.dsm
M01_KiraL1B.dsm	M05_SiskoL1a.dsm	M07_Worfl1.dsm
M01_SiskoL1B.dsm	M05_Worfl1.dsm	M10_KiraL2.dsm
M01_SiskoL1A.dsm	M05_Worfl2.dsm	M10_KiraL1B.dsm
M01_Worfl1.dsm	M06_SiskoL1B.dsm	M10_SiskoL2.dsm
M03_KiraL2.dsm	M06_SiskoL1A.dsm	M10_SiskoL1B.dsm
M03_KiraL1B.dsm	M06_SiskoL1C.dsm	M10_SiskoL1A.dsm
M03_KiraL1A.dsm	M06_Worfl1B.dsm	M10_Worfl2.dsm
M03_SiskoL2.dsm	M06_Worfl1A.dsm	M10_Worfl1B.dsm
M03_SiskoL1A.dsm	M06_Worfl1C.dsm	M10_Worfl1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm	M07_KiraL2.dsm	M11_KiraL1.dsm
M03_Worfl2.dsm	M07_KiraL1.dsm	M11_SiskoL1a.dsm
M03_Worfl1.dsm	M07_SiskoL1A.dsm	M11_SiskoL1b.dsm
M04_KiraL1.dsm	M07_SiskoL3A.dsm	M11_Worfl1.dsm
M04_SiskoL1.dsm	M07_SiskoL1B.dsm	TrainingRoom.dsm
M04_Worfl1b.dsm	M07_SiskoL2.dsm	Entry.dsm
M04_Worfl1a.dsm	M07_SiskoL3B.dsm	DS9_Ops.dsm
M05_KiraL1.dsm	M07_Worfl3.dsm	DS9_Promenade.dsm

Flucht von Monkey Island

Auf dem Piratenschiff

Ich bin gefesselt... was soll ich hier nur tun?

1. Tipp: Schauen Sie sich gut um. Es drängt sich förmlich auf: Nur ein Objekt ist auch nur ansatzweise in Ihrer Reichweite. Tipp: Guybrush ist ein hervorragender Fußballer.

2. Tipp: Pläne umdrehen und auf die geladene Kanone schießen. Kohlenstück aufnehmen.

Erster Akt: Das Katapult

Wie stoppe ich das Katapult?

1. Tipp: Folgende Tipps gibt Ihnen der Schütze im Dialog: Er darf sich seine Essenspausen frei einteilen und eigentlich kann er nur gezielt auf den Kaktus schießen.

2. Tipp: Wäre der Kanonier abgelenkt, könnten Sie das Zielsystem des Katapults manipulieren. Daraufhin würde der Schütze den Kaktus ansprechen. Schauen Sie sich das Gewächs gut an: Erinnert es in seiner Form nicht an etwas? Ach ja: Der Kanonier hat nichts zu essen. Waren Sie schon in der Bar?

das Katapult manipulieren. dem Kanonier anbieten und Kaktus anbringen. Brezelin schmecken vom Hafen am auf den Ballen zu werfen. die Darsteller dazu bringen.

3. Tipp: In der SCUMM-Bar

Fahrt nach Lucre Island

Die Zichen um Hafen will mir kein Schiff geben.

1. Tipp: Sie strahlen einfach zu wenig Autorität aus! Verschaffen Sie sich bei der Beamtin Respekt!

2. Tipp: Ihre Gattin ist schließlich Gouverneurin! Bitten Sie Elaine um Hilfe.

Carla und Otis wollen meiner Crew nicht beitreten!

1. Tipp: Bieten Sie den beiden einen Job an.
2. Tipp: Regierungsjobs gibt es im Regierungssitz.

Wichtige Hinweise:

Alte Adventure-Veteranen kennen sich aus. Aber da sich nach der langen Durststrecke durchaus auch Ersttäter an *Monkey Island* versuchen werden, einige Worte vorweg: Verderben Sie sich nicht den Spaß! Wer strikt nach unserer Lösung vorgeht, wird das Spiel in kürzester Zeit und mit minimalem Unterhaltungswert beenden. Schauen Sie nur dann in diese Lösung, wenn Sie wirklich festhängen und partout nicht weiterwissen. Die dazu nötige Portion Selbstdisziplin müssen Sie schon selber mitbringen. Um es Ihnen etwas leichter zu machen, geben wir zunächst Tipps, ohne gleich alles zu verraten.

Wie spielt man ein Adventure?

Sprechen Sie mit jeder Person ausführlich. In den meisten Fällen sind wertvolle Hinweise in den Dialogen versteckt.

Machen Sie sich Notizen! Details, die auf den ersten Blick unwichtig erscheinen, können später enorm wichtig sein.

Nehmen Sie alles mit, was nicht rot- und nagelfest ist. Sobald Sie einen neuen Gegenstand haben, schauen Sie sich diesen im Inventar nochmals an.

Wenn Sie feststecken, wiederholen Sie Dialoge und lassen Sie Ihre Fantasie spielen. Die Rätsel sind fast alle mit gesundem Menschenverstand zu lösen. Oft müssen Sie eine Passage öfter probieren, um eine Regelmäßigkeit festzustellen.

Wenn alles nichts hilft, schauen Sie in diese Lösung.

Schreiben lassen und fertig. ben dem Porzellan. Unter- Haus an der Kommode ne- trog finden Sie in Elaine's rungsjob. Den nötigen Ver- einen „lauren“ Regie- 3. Tipp: Carla und Otis wol-

Wie schlage ich Herrn Künz?

Sie müssen stets eine Antwort auf die Beleidigung finden, die diese noch übertreibt. Viele der Satzpaare reimen sich – aber es kommt primär auf den Inhalt an. Ihre Antwort muss die Beleidigung Ihres Gegners entkräften. Schauen Sie sich die möglichen Antworten genau an.

Lucre Island

Hilfe: Ich bin im Tresorraum gefangen.

1. Tipp: Schauen Sie sich um! Sammeln Sie alles ein und erinnern Sie sich an Ihren Physikunterricht.

2. Tipp: Vergessen Sie nicht, einen Blick in die Nummerntruhe zu werfen!

3. Tipp: Was passiert, wenn man aus Schwämme macht?

4. Tipp: Mit Schwert einen Truhe übergeben. und mit dem Crog aus der Schwämme hineinstopfen. Spolt in die Tür machen.

Schauen Sie sich auf Lucre Island um. Sprechen Sie mit jedem und sammeln Sie Gegenstände ein. Machen Sie sich dann an die drei Aufgaben, um Ihre Unschuld zu beweisen.

Das Beweisstück

Wie komme ich in die Bank?

1. Tipp: Suchen Sie einen anderen Eingang.

2. Tipp: Untersuchen Sie Fenster und Gullydeckel.

3. Tipp: Die Namen auf dem Gullydeckel sollten Sie schon einmal gehört haben.

dem Gully ein Trampolin! künstliche Haut ergibt mit eingeflochten werden. Die müssen in die Geschichte Die Namen auf dem Deckel nach kostenlosen Artikeln thesesgeschädigt. Fragen Sie 4. Tipp: Gehen Sie ins Pro-

Ich finde in der Bank keine Beweismittel!

1. Tipp: Bringen Sie im wahrsten Sinne des Wortes „Licht ins Dunkel“.

verdächtigen Schatten! der Lampen sehen Sie einen

2. Tipp: Im Lichtkegel einer

Der wahre Täter!

Wie finde ich den echten Täter?

1. Tipp: In vielen Gesprächen sollten Sie bereits herausgefunden haben, dass es

Hilf! Ich sehe nichts!

- 1. Tipp:** Locken Sie die leuchtenden Fische an.
- 2. Tipp:** Köder bleiben in ScupperWare-Dosen länger frisch.
- 3. Tipp:** Benutzen Sie die vier Hochzeitsgeschenke mit der Goliathfigur.
- 3. Tipp:** Benutzen Sie die Dose öffnen. Unter Wasser die Dose legen. Unter Wasser die Dose öffnen. Unter Wasser die Dose öffnen.
- 3. Tipp:** Benutzen Sie die Dose öffnen. Unter Wasser die Dose legen. Unter Wasser die Dose öffnen.

Zweiter Akt

Wo finde ich die Voodoo-Dame?

- 1. Tipp:** Gehen Sie in den Voodoo-Laden. Die „Bedienung“ kommt erst auf einen „Fingerzeig“.
- 2. Tipp:** Sie müssen am Finger des Tisches ziehen.

Wo finde ich das „blaue“ Geschenk?

- 1. Tipp:** Suchen Sie alte Freunde auf.
- 2. Tipp:** Benutzen Sie Mead-ehemaligen SCUM-Baar.

Wie um alles in der Welt komme ich an das Bild ran?

- 1. Tipp:** Wenn Sie das Wachs vom Bild herunterbekommen, ist es im Prinzip für seinen Besitzer wertlos.
- 2. Tipp:** Nehmen Sie erst mal Platz und bestellen Sie sich eine warme Mahlzeit.
- 3. Tipp:** Das brennende Boot erhitzt das Bild nicht genug, wenn es nur vorbeifährt.

Was stelle ich jetzt mit dem ganzen Krummel an?

- 1. Tipp:** Wo haben Sie eine Frau mit Ohrlöchern, jedoch ohne Ohrringe gesehen?
- 2. Tipp:** Die Dame wirkt auf den ersten Blick sehr leblos und ... rosa!

Kann ich die Statue nicht einfach stehen lassen?

- 1. Tipp:** Sie müssen den Weltmeister im Plankenspringen schlagen. Diebstahl funktioniert hier nicht.
- 2. Tipp:** Fragen Sie Experten danach, wie Sie Ihren Sprung verbessern können.
- 3. Tipp:** Hipple-Richter: Erklärt, wie Sie Marco imitiert. Alter Richter: Sie müssen „aerodynamischer“ werden.

Ich muss streamlinienförmiger werden!

- 1. Tipp:** Setzen Sie sich etwas Spitzes auf den Kopf!
- 2. Tipp:** Waren Sie schon in der Schule auf dem Atoll?
- 3. Tipp:** Sie sind ein furchterregender Pirat. Lassen Sie sich nicht umziehen!

Wie bringe ich den Griesgram dazu, mir auch gute Noten zu geben?

- 1. Tipp:** Fragen Sie ihn doch mal. Er ist bestechlich!
- 2. Tipp:** Waren Sie bei Stan? Informieren Sie sich doch mal über seine neueste Geschäftsidee.

Ich bekomme von jedem Richter eine 10, aber beim Stechen schlägt mich Marco trotzdem.

- 1. Tipp:** Sie können nicht besser werden. Aber Marco konnte schlechter werden.
- 2. Tipp:** Marco erzielt seinen Vorteil durch das Robbenbabyöl.

Der silberne Affenkopf!

Wie soll ich an den Kopf kommen?

- 1. Tipp:** Die Tassen aus dem Restaurant sehen aus wie ein silberner Affenkopf!
- 2. Tipp:** Sie können in der Micro-Grogery einen Gutschein gewinnen.
- 3. Tipp:** Touristen sollten sich vor Taschendieben in Acht nehmen!
- 4. Tipp:** Um an den Becher zu kommen, müssen Sie ein Imitat anfertigen!

Der bronzene Piratenhut

Wie komme ich an das letzte Teil?

- 1. Tipp:** Fachsimpeln Sie mit Touristen über die Sehenswürdigkeiten.
- 2. Tipp:** Suchen Sie lebende Verwandte von einstigen Helden der Insel auf.

Wie soll ich den Hut finden?

- 1. Tipp:** Nutzen Sie die Papageien von Jumbeaux La-Feet.
- 2. Tipp:** Sie brauchen ein Papageien-Lockmittel.
- 3. Tipp:** Sorgen Sie doch mal in der Schule für Furore, um sich die Kiste anzuschauen.

Ich habe die Papageien. Aber ich weiß nicht, welcher welcher ist!

- 1. Tipp:** Da die Viecher nach jeder Frage fortfliegen, müssen Sie einen Weg finden, die beiden auseinander zu halten.
- 2. Tipp:** Vielleicht können Sie eine vorübergehende Verhaltensänderung herbeiführen. Prost!

3. Tipp: Geben Sie einem der Vogel den schwachen Grog. Finden Sie mit einer Wahrheit sagt, und finden Sie den richtigen Felsen.

Call to Power 2

Civilization ist eines der Urgesteine der PC-Spiele. Aber auch nach zehn Jahren hat das Spielprinzip nichts an Faszination verloren, wie CtP 2 beweist.

Wo soll ich die erste Stadt bauen?

Zu Beginn eines Spieles starten Sie mit einer oder mehreren Siedlereinheiten, mit denen die ersten Städte gegründet werden können. Die Umgebung einer Stadt ist vor allem zu Beginn sehr wichtig. Versuchen Sie inmitten einer weiten Grasfläche zu siedeln, möglichst mit Nähe zum Meer oder einem Fluss. So ist die Nahrungsversorgung durch Farmen gesichert. Einige Berge im Umkreis von 1-2 Feldern sind für den späteren Verlauf des Spieles nützlich, da dort Minen errichtet werden können, die die Produktion der Stadt steigern. Meiden sollten Sie vor allem Wüsten jeder Art und dichte Dschungelgebiete. Vergeuden Sie aber nicht zu viel Zeit mit der Suche nach einem günstigen Standpunkt, da der Gegner sonst leicht einen Vorsprung bekommt.

Was bedeuten die verschiedenen Gütersymbole auf der Karte?

Je nach Karte finden Sie die verschiedensten Gütersymbole. Haben Sie ein solches Symbol im Einzugsbereich einer Stadt, kann diese Stadt das Gut exportieren und damit zusätzliche Einnahmen für die Nation produzieren. Sehr gewinnträchtig sind Rubine und Diamanten, da diese nur sehr selten zu finden sind. Sobald Sie Karawanen erfunden haben, können Sie über den Handelsbildschirm Güter verkaufen. Achten Sie dabei auf die angezeigte Rendite und darauf, wie viele Karawanen für die Handelsroute benötigt werden. Zusätzlich ist es empfehlenswert, sich die Position der



Mithilfe von Radarstationen, Sonarbojen und Festungen können Sie anrückende Feindeinheiten sehr früh erkennen und eigene Kampftruppen heranziehen.

beiden Handel treibenden Städte auf der Landkarte anzusehen, um zu erkennen, ob die Route durch vom Feind besetztes Land gehen würde. In diesem Fall ist die Gefahr sehr groß, dass es zu Piratenüberfällen kommt und der Gewinn in fremden Taschen verschwindet.

Die erste Stadt ist gegründet.

Bauen Sie zuerst ein Lagerhaus. Dieses bringt Ihrer Stadt nicht nur 10% mehr Nahrung, sondern schützt die Einwohner auch für fünf Runden im Falle einer Hungersnot. Anschließend sollten Sie einige Krieger produzieren, die die Stadt gegen Angriffe des Gegners oder

Meisterleistungen

Bestimmte Entwicklungen und Ereignisse im Spiel geben Ihnen für begrenzte Zeit einen Bonus gegenüber den anderen Zivilisationen

Die folgenden Boni bekommt nur diejenige Nation, die die entsprechende Neuerung als Erste entwickelt:

Beton	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Schiesspulver	Sie haben einen Vorteil bei Angriffen auf Städte mit Stadtmauern
Massenproduktion	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht
Computer	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht
Robotics	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht
Lebensverlängerung	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht

Weitere Boni bekommen Sie, wenn Sie in einem großen Teil Ihrer Städte die folgenden Erweiterungen gebaut haben:

Theater	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht
Börsen	Sie bekommen für einige Runden mehr Gold ausbezahlt
Computerzentren	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht
Fernsehtechnik	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht
Orbitalhub	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht

Auch für bestimmte Aktionen gibt es für begrenzte Zeit Belohnungen:

Die Welt umsegeln	Ihre Marineeinheiten haben für begrenzte Zeit einen Fortbewegungsbonus
Eine verlorene Stadt zurückerobert	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht



Monarchie
oder Theo-
kratie?

Was sind
„Staatliche
Bautrupps“?

von Nomaden verteidigen. Eine sehr sinnvolle Erweiterung ist auch die Stadtmauer, die die Verteidigungsstärke Ihrer Einheiten in der Stadt erhöht.

Für einige Zeit wird Ihr Volk in der Anarchie leben, bis die Theokratie und die Monarchie erforscht werden. Im Vergleich zum ersten Teil von *Call to Power* wurde die Theokratie aufgewertet und ist nun in Friedenszeiten eine echte Alternative zur Monarchie, da Handel und Wachstum hoher sind als bei der Monarchie. Im Falle eines Krieges sollten Sie zur Monarchie wechseln, da hier der Militärunterhalt billiger und die Unterstützung des Volkes höher ist.

Mithilfe dieser Einheiten können Sie Feld-Modernisierungen um Ihre Stadt bauen. Die Modernisierungen unterteilen sich grob in vier Kategorien:

- Farmen und Fischereien, die die Nahrungsmittelproduktion einer Stadt erhöhen,
 - Minen und Einkaufszentren, die die Produktion einer Stadt erhöhen,
 - Radar und Sonar, die die Sichtweite einer Stadt erhöhen,
 - Straßen und Schienen, die es Ihren Truppen erlauben, sich schneller zu bewegen.
- Umgeben Sie Ihre Städte mit vielen Farmen und Produktionsstätten, um das Wachstum der Städte zu fördern.

Wenn ich
Städte mit Kan-
onen angrei-
fe, habe ich
immer sehr
hohe Verluste.

Wie kann ich
eine Inselstadt
einnehmen?

Die Bevölke-
rung meiner
Städte ist
unzufrieden.

Achten Sie bei einem Angriff auf eine Stadt mit Kanonen, Artillerie oder ähnlichen weit reichenden Waffen darauf, dass Sie vor dem eigentlichen Angriff mehrmals mit dem Befehl „Bombardieren“ auf die Stadt schießen. So wird ein großer Teil der Verteidiger schon vor dem eigentlichen Kampf Mann gegen Mann vernichtet.

Der Computergegner baut sehr gerne auf Inseln Städte, die so klein sind, dass Sie keine Bodentruppen anlanden können, um die Stadt zu erobern. Vor der Entwicklung von Großkampfschiffen und Bombern, die auch solch eine Stadt bombardieren können, können diese Städte fast nicht eingenommen werden. Gelegentlich gelingt es aber auch unter Zuhilfenahme von Schmiergeld und Kriegsdrohungen, dem Gegner die Stadt abzuschwatzen.

In diesem Fall gibt es mehrere Vorgehensweisen. Ist die Bevölkerung fast aller Städte unzufrieden, sollten Sie über den Nationsmanager die Löhne oder die Essensrationen heraufsetzen oder die Arbeitszeit verringern. Kommt es nur in ein oder zwei Städten zu Unruhen, sollten Sie gezielt in diesen Städten normale Arbeiter in Entertainer umwandeln. Alternativ können Sie dort auch Gebäude wie die Arena oder das Theater bauen, die die Zufriedenheit der Bevölkerung steigern.

Der Gegner
hat mir den
Krieg erklärt.
Was nun?

Truppen einer
verbündeten
Nation strei-
fen ständig
durch mein
Land.

Worum vertie-
re ich gegneri-
sche Gruppen
auf meinem
Gebiet aus
den Augen?

Vor allem wenn Sie weniger Einheiten als der Gegner haben, sollten Sie sich sofort in Ihren Städten verschanzen. Verschanzte Einheiten hinter Stadtmauern haben einen Bonus gegenüber angreifenden Truppen.

Sobald Sie einen Nichtangriffspakt mit einer Nation geschlossen haben, streifen deren Truppen durch Ihr Staatsgebiet. Falls Sie das stört und Sie verhindern wollen, dass sich große Armeen in Ihrem Territorium ansammeln, können Sie Ihre Grenzen abdichten. Suchen Sie nach schmalen Übergängen zwischen den Kontinenten, die mit ein oder zwei eingegraben Einheiten blockiert werden können. Der Gegner wird zwar immer noch kommen, aber ohne Angriff kann er nicht an Ihren Truppen vorbei.

Die Sichtweite einer Stadt ist von der Größe der Stadt abhängig – und nur solange sich eine gegnerische Einheit innerhalb der Sichtweite einer Stadt befindet, wird sie auf der Karte angezeigt. Im Laufe des Spieles kommen verschiedene Modernisierungen auf den Markt, mit denen diese Sichtweite erhöht werden kann. Diese Erweiterungen können auf beliebigen Feldern innerhalb Ihrer Staatsgrenzen errichtet werden.

Horchposten beobachten Felder im Umkreis von 3. Radarstationen können ein Gebiet



Der Dreadnought ist eine sehr langsame Kampfeinheit, deren Feuerkraft aber jede Schlacht entscheidet.



Im Stadtmanger können Sie die Bevölkerung der Stadt auf die verschiedenen Berufsgruppen aufteilen.



Bauen Sie an schmalen Übergängen Festungen und besetzen Sie sie mit kleinen Armeen, um Truppen des Gegners den Zugang zu Ihrem Staatsgebiet zu verwehren.

Wie wichtig ist die Diplomatie?

mit einem Radius von 8 beobachten und Sonarstationen können alle Seeinheiten im Umkreis von drei Feldern erkennen.

Diplomatie ist sehr wichtig in CIP 2. Je besser Ihr Verhältnis zu einer anderen Nation ist, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass diese Ihnen eine Technologie überlasst oder ein Bündnis mit Ihnen eingeht. So können Sie sich bei der Forschung auf Kernbereiche konzentrieren und die vernachlässigten Forschungsprojekte einkaufen bzw. mit dem Gegner tauschen. Im Gegensatz zum Vorgänger und zu Civilization 2 wird hinterlistiges Verhalten sehr viel stärker bestraft. Sollten Sie einen eben geschlossenen Friedensvertrag brechen, leidet nicht nur das Verhältnis zu der entsprechenden Nation darunter, sondern auch das Verhältnis zu allen anderen Nationen, da Sie als nicht vertrauenswürdig eingestuft werden.

Warum erreiche ich nichts, wenn ich dem Gegner die Zerstörung meiner Stadt androhe?

Immer, wenn Sie einem Gegner die Zerstörung einer Stadt androhen, muss für die andere Zivilisation auch eine Gefahr für die betreffende Stadt erkennbar sein. Fahren Sie vor der entsprechenden Stadt große Ar-

Welche Weltwunder sind „empfehlenswert“?

meen mit 20 bis 30 Einheiten auf und Sie werden verwundert sein, was eine solche Streitmacht bewirken kann.

Aristoteles' Lyceum/ Labor für Felddynamik

Diese Weltwunder geben Ihnen für den Rest des Spieles einen +20%- bzw. +35%-Bonus auf die wissenschaftlichen Erträge. Sehr zu empfehlen.

Chichen Itza/Bagatellerias

Diese Weltwunder reduzieren die Kriminalität für den Rest des Spieles um 30% bzw. 60%.

Ostindische Kompanie

Neben dem Bonus für den Handel ist vor allem der +1-Bewegungsbonus für Marineeinheiten interessant. Empfehlenswert, wenn Sie das Meer beherrschen wollen.

Empire State Building/ Weltfriedenszentrum

Sehr hilfreich, wenn Sie einen Allianzrieg erringen wollen. Ihr Ansehen wird bei allen anderen Nationen erhöht.

Ramajana

Jede eigene Stadt bekommt einen +3-Bonus auf die Zufriedenheit. Da dieses Weltwunder seine Wirkung bis zum En-

Meine vom Computer verwalteten Städte verursachen zu viel Umweltverschmutzung.

Der Weg zum Erfolg

de der Zeitrechnung behält, ist es sehr zu empfehlen.

Dagegen hilft leider nur eines: den Bürgermeister seines Amtes entheben und die Verwaltung selber in die Hand nehmen. In jeder von einem Bürgermeister verwalteten Stadt wird eine überproportional hohe Zahl von Arbeitern eingesetzt. Die daraus resultierende hohe Produktion verursacht die Umweltverschmutzung.

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, einen Sieg in CIP 2 zu erringen, und es ist eine besondere Herausforderung, einen Sieg durch eine Allianz mit allen Völkern oder durch den Einsatz des Gaia-Kontrollers zu erreichen. Doch wenn Sie einfach nur siegen wollen, auch auf einem hohen Schwierigkeitsgrad, dann sollten Sie einmal diesen Weg ausprobieren:

Phase 1:
Zufriedene Städte

Sobald Ihre ersten Städte stehen, verändern Sie die Einstellungen im Inlandsmana-

Ansehen

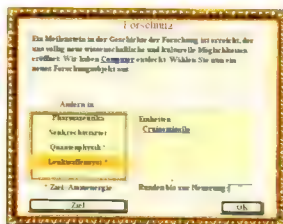
Diese Aufschlüsselung zeigt, welche Aktionen einen positiven Einfluss auf Ihr Verhältnis zu anderen Staaten haben und welche Ihren Ruf ruinieren

Zugewinn an Ansehen:

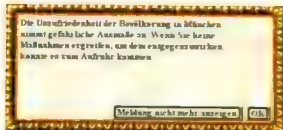
- Diplomatischer Empfang (alle 10 Runden wirksam)
- Jede Runde, die Sie einen Pakt durchhalten
- Jede Runde, in der Sie sich nicht im Kriegszustand befinden
- Jede diplomatische Anfrage, die angenommen wurde

Verlust an Ansehen:

- Piraterie auf einer Handelsroute
- Sie befinden sich zu zweit auf einem Kontinent
- Eine Revolution anzetteln
- Ein Attentat durchführen
- Einen Franchising-Angriff durchführen
- Eine Atombombe zünden
- Sklaven nehmen
- Eine Klageerhebung gegen eine fremde Stadt
- Einheiten vertreiben
- Eine Stadt mit Atomraketen angreifen
- Eine Stadt konvertieren
- Einen Siedler versklaven
- Eine Nanitenbereinigung durchführen



Die Sterne zeigen an, welche Neuerungen benötigt werden, um das angegebene Forschungsziel zu erreichen.



Um Unruhen unzufriedener Stadtbewohner zu vermeiden, sollten Sie einige Arbeiter in Entertainer umwandeln.

Phase 2: Weltwunder

ger so weit, dass der Zufriedenheitslevel jeder Stadt bei 73 oder knapp darüber liegt. Konzentrieren Sie sich jetzt sofort darauf, etwa 15 Städte an sinnvollen Plätzen zu bauen. Sobald Sie „Städtische Bautrupps“ einsetzen können, sollten Modernisierungen genutzt werden, um das Wachstum der Städte zu fördern.

Das wichtigste Weltwunder für diese Strategie ist das „Ramajana“, das die Zufriedenheit in allen Städten Ihrer Nation permanent um 3 erhöht. So können Sie sich

Phase 3: Regierungsform

Phase 4: Kriege führen

Tempel und Arenen in Ihren Städten größtenteils sparen.

Im Entwicklungsbereich konzentrieren Sie sich zu Beginn ganz auf die Entdeckung der Monarchie und der Republik. Am einfachsten klappt dies, wenn Sie im Lexikon diese Errungenschaften als Projekt festlegen. Nun wird Ihnen bei jeder Auswahl eines neuen Forschungsziels ein Stern vor der Neuerung angezeigt, die benötigt wird, um das gewünschte Ziel zu erreichen. Jedes Mal, wenn Sie eine neue Regierungsform erforscht haben, setzen Sie diese ein. Achten Sie aber darauf, nach jedem Regierungswechsel die Einstellungen im Inlandsmanager so zu justieren, dass der Zufriedenheitslevel der Städte nicht sinkt. Notfalls können Sie in gefährdeten Städten ein Theater oder eine Arena bauen.

Sobald Sie Ritter und Samurai erstellen können, sollten alle gut ausgebauten Städte diese Einheiten produzieren. Dadurch können die ersten Zivilisationen auf dem eigenen Kontinent zerstört werden. Achten Sie aber darauf, möglichst immer nur einen Feind zu haben. Die eroberten Städte sind oftmals bereits gut ausgebaut und werden gleich

Phase 5: Vom Krieger zum Diplomaten

Phase 6: Weltherrschaft

zur Produktion weiterer Einheiten verwendet.

Sobald Sie über Langschiffe und Diplomaten verfügen, beginnt die zweite Phase dieser Strategie. Wechseln Sie so bald wie möglich die Regierungsform auf die Handelsrepublik. Schicken Sie mithilfe der Schiffe Diplomaten auf die anderen Kontinente und errichten Sie Botschaften in den fremden Zivilisationen. Weiterhin sollte in jeder Stadt alle zehn Runden ein Empfang abgehalten werden. In dieser Phase sollten Sie sich keine diplomatischen Fehler leisten. So kann ein einziger falsch angefangener Krieg das Ansehen bei allen Nationen schnell wieder senken.

Sobald Sie viele Städte besitzen und zumindest Ihr Kontinent komplett Ihnen gehört, beginnen Sie, eine schlagkräftige Armee aufzubauen. Bauen Sie dazu Kanonen, Maschinengewehr-schützen und Kavallerie. Nun sollte es kein allzu großes Problem mehr sein, mit allen anderen Nationen Allianzen einzugehen. Notfalls drohen Sie einer widerpenstigen Zivilisation einfach mit Krieg. So können Sie bereits vor Eintritt in die Moderne den Kampf um den Sieg gewonnen haben.

Lars Geiger



Verfügt Ihre Nation über viele Orbitallabore, bekommen Sie für begrenzte Zeit einen Forschungsbonus.



Die Entwicklung der Lebensverlängerung erhöht die Zufriedenheit in Ihrer Bevölkerung um einen hohen Prozentsatz.



Erste Hilfe

Wenn Sie die Sowjets spielen, können Sie mit einem Trick ganz leicht Teile der Karte bzw. die gegnerische Basis aufdecken. Schießen Sie mit Ihrem V3-Raketenwerfer auf einen gegnerischen Sammler. Wenn sich dieser wegbeamt, die Raketen aber schon unterwegs sind, fliegen diese bis in die feindliche Basis und schlagen dort in den Sammler ein.

Sebastian Schemm

C&C: Alarmstufe Rot 2

In der 11. Mission der Sowjet-Kampagne können Sie mit folgendem Trick viel Zeit sparen und vermeiden gleichzeitig die Begegnung mit den lästigen Psycho-Troopern: Bauen Sie nach der Sicherung Ihrer Basis sofort ein Raketenilo. Sobald die Atomrakete fertig ist, feuern Sie diese auf den Kreml. Da Sie den Kreml von Anfang an sehen können, ist dies problemlos möglich. Der Kreml sollte nun ziemlich genau die Hälfte seiner Panzerung verloren haben. Aus unerklärlichen Gründen schicken die Sowjets aber weder Ingenieure zum Kreml, noch reparieren sie ihn (so wie die umliegenden Gebäude). Nun müssen Sie nur noch ein paar Minuten warten, bis Sie die nächste Rakete abfeuern dürfen und das Ganze wiederholen. Nach dem Einschlag liegt der Kreml in Schutt und Asche und Sie haben die Mission gewonnen!

Iko Helms



Sie müssen lediglich zwei Atombomben über dem Kreml abwerfen, um die Mission zu gewinnen.

Hier ist eine weitere Möglichkeit, die 11. Mission der Sowjets schnell und einfach zu lösen: Bewegen Sie die beiden Kirov-Luftschiffe am westlichsten Rand der Karte nach Norden. Ignorieren Sie dabei die Flak-Stellungen. Wenn Sie oben angekommen sind (Basisaufbau und Verteidigung nicht vergessen), sollte mindestens noch ein Kirov übrig sein. Zerstören Sie mit ihm das Atomkraftwerk. Danach haben die Flak-Stellungen keine Stromversorgung mehr und Sie können mit dem Luftschiff ganz einfach den Kreml zerstören.

Sebastian Pütter



Fangen Sie das MBF mit den Rocketeers ab und schalten Sie dann die restlichen Einheiten aus!

Es gibt eine Möglichkeit, die 7. Mission der Alliierten abzukürzen: Bauen Sie sofort nach Spielbeginn fünf bis sechs Rocketeers und schicken Sie diese zur (noch) verbündeten Stellung im Nordosten. Bis die Einheiten dort angekommen sind, verteidigen Sie sich gegen die feindlichen Schiffe, die von Süden kommen. Nach einiger Zeit wird die Insel im Nordosten angegriffen und besetzt. Mit den Rocketeers ist es nun ein Leichtes, das MBF des Gegners auszuschalten, da er noch keinerlei Luftabwehr hat. Nun können Sie mit Ihren Rocketeers noch die restlichen Einheiten zerstören und Sie haben die Mission gewonnen!

Markus Bracker

Zeus

Ein kleiner Programmfehler erweist sich bei Monsterplagen als ungemein nützlich. Wenn ein Monster ein wichtiges Gebäude wie zum Beispiel einen Pier ins Visier nimmt, reißen Sie das Gebäude einfach kurzerhand ab! Das Monster wendet sich dann sofort dem nächsten Ziel zu. Drücken Sie dann schnell auf „Undo“

und das Gebäude ist wieder da, und zwar mit allen Handelsgütern! Lediglich die Waren, die in diesem Moment auf dem Karren des Handelsplatzes waren, gehen verloren. Landmonster wie Tals können Sie übrigens mit einer langen Straße, Straßensperren und Mauern ablenken und so von wichtigen Orten fernhalten.

Helge T.

Baldur's Gate 2

Editieren Sie die Datei „baldur.ini“ mit einem Editor und suchen Sie die Sektion „Game Options“. Fügen Sie die Zeile „Cheats = 1“ hinzu und starten Sie dann das Spiel. Nun öffnen Sie im Spiel die Konsole (Strg + Leertaste) und tippen die folgende Zeile ein:

CLUAConsole:EnableCheatKeys()

Jetzt stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

[Strg][J]	Teleportiert die Party zum Cursor
[Strg][R]	Heilt den ausgewählten Charakter
[Strg][Y]	Tötet Monster oder NPC ohne Erfahrungspunkte
[Strg][4]	Zeigt Fallen auf

Redaktion

Wizards & Warriors (engl. Version)

Wenn Sie Gegenstände abliefern müssen, sollten Sie einen Charakter in der Party haben, der die Fähigkeit „Pickpocket“ beherrscht. Viele Charaktere geben Ihnen zum Dank eine Belohnung (neue Fähigkeiten oder Waffen). Wenn Sie nun die abgelieferten Gegenstände wieder stehlen (vorher abspeichern nicht vergessen) und mit einem anderen Charakter Ihrer Party übergaben, werden Sie doppelt belohnt!

Wenn Sie im Tempel in Ishad N'Ha den Auftrag annehmen und Jathil einen Brief bringen, können Sie sich beliebig oft die Belohnung dafür abholen (Erfahrungspunkte und Beförderung bis zum Level 7). Besonders effektiv ist dieser Trick, wenn Sie mehrere Charaktere besitzen, die diesen Auftrag erfüllt haben: Sie müssen nur zwischen den beiden hin- und herklicken.

Matthias Zobel

Es gibt in der englischen Version von *Wizards & Warriors* einen Bug, mit dem Sie viel Gold bunkern können. Betreten Sie die Kneipe (Inn) und gehen Sie wie folgt vor:

1. Erstellen Sie eine Party mit sechs Charakteren.
2. Drücken Sie auf „Pool Gold“ beim ersten Charakter.
3. Entfernen Sie Charakter 2 bis 6 aus der Party.
4. Nehmen Sie Charakter 2 bis 6 in die Party auf.
5. Beginnen Sie wieder bei Punkt 2.

Achtung: Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen. Folgendes müssen Sie jedoch unbedingt beachten: Sie dürfen den ersten Charakter niemals entfernen oder ihm das Gold wegnehmen. Außerdem müssen Sie die Kneipe (Inn) erst einmal verlassen, dann ist das Gold sicher.

Sebastian Mendel

No One Lives Forever

Drücken Sie im Spiel die Taste T, damit Sie folgende Codes eingeben können:

mpimyourfather	Gott-Modus
mpwagotdeathstar	Unendlich Munition
mpkingoftehmstars	Alle Waffen und volle Munition
mpmaphole	Mission gewonnen
mpdrdentz	Volle Gesundheit
mpwonderbra	Volle Rüstung
mpyoulooklikeyouneedamoney	Alle Rüstungsoptionen
mpmiked	Spiel beenden
mpgoattech	Alle Waffen-Upgrades
mpasscam	Third-Person-Ansicht

Redaktion



Wenn Sie schon immer Cates reizvollen Rücken sehen wollten, geben Sie einfach den Cheat „mpasscam“ ein.

NHL 2001

Eishockey, Fußball oder Handball? Wer findet, dass die Standardeinstellung von *NHL 2001* zu arcade-lastig ist, sollte unsere Tipps probieren!

Die im Handbuch nur spärlich beschriebenen KI-Optionen ermöglichen es, *NHL 2001* so zu verändern, dass es sich mehr wie wirkliches Eishockey spielt. Hier unser Vorschlag, der in allen Schwierigkeitsgraden funktioniert:

Eislaufoptionen:

Spielgeschwindigkeit	2
Turbodauer	3
Turbo %	2
Ernüchterung	3

Checkoptionen:

Aggression	3
Verletzungen	4
Checkkarte	3
Erholung nach Sturz	3
Blocken	6



Durch unsere Einstellungen wird es schwerer, aber schöner.

Pass-/Schussoptionen:

Pass abfangen	3
Passgenauigkeit	Aus
Passgeschwindigkeit	3
Schusspräzision	1

Puckoptionen:

Puckhärte	3
Puckreibung	3
Puck behalten	3
Torwart-Rebounds	4

Thema Technik

„Hast du das aktuelle DirectX installiert?“ So oder ähnlich klingen die Ratschläge, wenn ein neues Spiel nach der Installation den Dienst versagt. Warum die kostenlose Spieleschnittstelle von Microsoft manchmal für Probleme sorgt und welche Änderungen die achte Version mit sich bringt, lesen Sie in diesem Monat.



Die meisten Spiele bringen auf ihren Installations-CDs bereits die benötigte Version der bekannten Spieleschnittstelle DirectX mit. Aber wozu eigentlich? DirectX ist das Verbindungsglied zwischen Ihrer PC-Hardware (Grafikkarte, Soundkarte, Joysticks, Lenkräder etc.) und Spielen. Es beherbergt einige Programmierschnittstellen (APIs), die als Mittler zwischen diesen beiden Welten fungieren. Microsoft hegt und pflegt DirectX, denn es ist Bestandteil des Windows-Betriebssystems. Im normalen Fenstermodus hält es sich allerdings im Hintergrund. Es tritt lediglich zum Vorschein, wenn Sie ein Spiel installieren, das mit dem aktuell installierten DirectX nicht zufrieden ist.

Was heißt hier Beta?

Das aktuelle DirectX wurde bereits im März dieses Jahres auf der Game Developers Conference in Kalifornien vorgestellt. Der Beta-Test begann allerdings erst rund sechs Monate später. Seitdem machte bereits eine frühe Version im Internet die Runde – die komplette Beta-Version 146 stand auf einer Nicht-Microsoft-Seite zum Download zur Verfügung. Seit einiger Zeit gibt es DirectX 8.0 nun auch in fertiger Form im Internet als Download (www.microsoft.com/directx) – und natürlich auch auf unserer Heft-CD.

DirectX-Komponenten so schlank wie möglich halten. Die größten Änderungen in DirectX 8.0 findet man im Grafik- und Sound-Bereich – kein Wunder, denn auf diesen zwei Gebieten hat sich seit DirectX 7.0 wieder einiges verändert. Für den Soundbereich waren bisher die zwei Schnittstellen „DirectMusic“ und „DirectSound“ verantwortlich. „DirectMusic“ kümmerte sich zunächst um die Wiedergabe von MIDI-Dateien und die so genannten Downloadable Sounds (DLS). „DirectSound“ bzw. „Direct Sound3D“ sorgte derweil für die Wiedergabe von Soundeffekten, Sprache oder anderen Wave-Strömen sowie 3D-Effekten. Diese zwei Teile wurden für DirectX 8.0 nun zu „DirectX Audio“ zusammengefasst. Zusammen mit dem neuen Standard „Downloadable Sounds Layer 2“ (DLS2) können Programmierer nun Lieder im MIDI-Format mit digitalen Sound-Dateien im WAV-Format mischen und sogar noch 3D-Effekte dazugeben. Mit dem Audio-Skripting können Sie eigene Sound-Dramaturgien erschaffen, indem bestimmte Ereignisse den akustischen Unterhaltungen zugewiesen werden.

Grafik ist alles

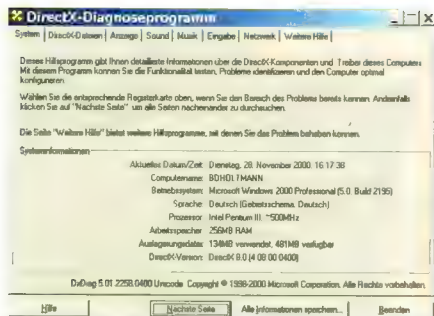
Die ehemals getrennten Komponenten „Direct3D“ und „DirectDraw“ wurden ebenfalls zusammengelegt und umbenannt. Die interessanteste Neuerung bei „DirectX Graphics“ nennt sich „Per-Pixel-Shader“. Durch sie wird die Be-

Die Xbox und mehr

DirectX wird auch in der Spielkonsole von Microsoft als Schnittstelle zum Einsatz kommen. Damit dort die Hardware ohne Umwege angesprochen wird, wollte Microsoft die einzelnen



Shader nennen sich bestimmte Folgen von Operationen, die auf Ursprungsdaten angewandt werden. Sie ahnen den Multimedia Erweiterungen MMX, 3DNow! und SSE. Aus der Sicht des Spieleprogrammierers bieten sie den Vorteil, dass sehr unterschiedliche Effekte im Handumdrehen realisiert werden können. So lassen sich mit so genannten Vertex-Shadern (Vertex = Eckpunkt) Gesichts- und Körperanimationen durchführen. Der Pixel-Shader kümmert sich hingegen darum, die bisher üblichen Multi-Texturing-Effekte auf Pixelbasis zu berechnen. Dazu muss der verwendete Grafikchip allerdings mindestens sechs Bildpunktoperationen pro Taktzyklus durchführen können – und das beherrschen zurzeit nur GeForce2 GTS, Pro und Ultra sowie der Radeon von ATI. Karten mit GeForce2-MX-Chip müssen da leider passen.



Im DirectX-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte können Sie mit dem Programm „dxdiag.exe“ die einzelnen Komponenten der Spielschnittstelle auf ihre Versionsnummern überprüfen.

rechnung der 3D-Grafik umstrukturiert, wodurch Spielentwickler neue Grafikeffekte auf Pixelbasis erstellen können. Das war unter DirectX 7.0 nur bedingt möglich. Außerdem können Grafikhardware-Ingenieure relativ einfach Erweiterungen der DirectX-Befehle vornehmen. Ebenfalls neu sind die 3D-Texturen für dreidimensionalen Nebel oder Lichteffekte. Aber auch die Filmeffekte, die der T-Buffer der aktuellen 3dfx-Grafikkarten beherrscht, sind nun dank DirectX 8.0 auch auf anderen Grafikplatinen möglich. Die Technik, die sich dahinter verbirgt, nennt sich „Multi-Sample-Rendering“. Mit Treiberunterstützung und ausreichend Rechenpower werden damit Effekte wie Kantenglättung, Bewegungsunschärfe und Tiefenwirkung berechnet.

Input, Input, Input

Auch externe Gerätschaften wie Joysticks oder Lenkräder müssen ihre Daten an die Spiele übermitteln. Dafür sorgte bisher „DirectInput“, das in der Neuauflage von DirectX ebenfalls einige Änderungen durchgemacht hat. Nun können Sie Controller nämlich nicht nur untereinander kombinieren, sondern sie auch unabhängig von der Spielgattung einsetzen. Wenn Sie zum Beispiel in *Deep Space Nine: The Fallen* nicht auf die Pedale Ihres Lenkrades verzichten können, dann haben Sie nun die Möglichkeit, diese zur Waffenkontrolle einzusetzen.

Das Fazit

DirectX 8.0 ist an sich etwas schlanker geworden, weil Microsoft auf viele Wünsche der Spiele-Entwickler eingegangen ist. Spiele werden damit übrigens nicht flotter: Bevor ein Spiel also DirectX 8.0 benötigt, brauchen Sie es auch nicht installieren. OpenGL hat als Konkurrenz-Schnittstelle übrigens immer noch den Vorteil der Plattformunabhängigkeit und wird von DirectX 3D vorerst nicht ersetzt werden. Die meisten 3D-Spiele fahren auf jeden Fall noch zweigleisig mit OpenGL und DirectX 3D.

Bernd Holtmann



Über so genannte Shader berechnet DirectX 8.0 komplexe Geometriedaten wie zum Beispiel die Gesichtsanimation der Spielfiguren in Unreal 2.

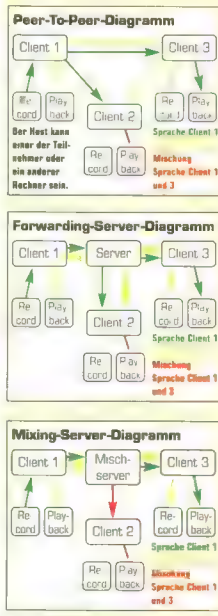
Sprache im Spiel

Mit dem neuen „DirectPlay Voice“ können sich Spieler über das Internet oder im LAN mit einem Headset oder Mikrofon unterhalten. Um bei Computern mit schlechter Internetanbindung (zum Beispiel einem analogen Modem) dabei eine möglichst gute Sprachqualität zu erreichen, bietet „DirectPlay Voice“ gleich drei verschiedene Möglichkeiten, die Daten zwischen den verschiedenen Teilnehmern eines Voice-Chats hin und her zu schaufeln: Bei Netzwerkspielen empfiehlt sich das Peer-to-Peer-Modell, bei dem die Sprache an alle Teilnehmer gesendet wird. Im Mixing-Server-Modell fungiert ein PC als Sammelstelle für die Audiodaten, über den dann die einzelnen Sprachinformationen der Teilnehmer weitergeleitet werden. Im Betriebsmodus des Forwarding-Server arbeitet DirectPlay Voice ähnlich wie im Mixing-Server-Modell, mischt dabei aber die Sprache der anderen Teilnehmer zusammen. Die Sprache von Spieler B und C wird dann also zu einem einzigen Datenstrom zusammengesetzt, der an Spieler A weitergeleitet wird. So spart man besonders

bei kleinen Internetanbindungen enorm an Bandbreite.

In Strategie- oder Actionspielen wie *Half-Life: Counter-Strike* bringt die organisierte taktische Absprache einen starken Vorteil. Externe Softwarelösungen wie Roger Wilco und Co. werden dank „DirectPlay Voice“ also theoretisch uninteressant. Mit dem Headset-Controller Game Voice hat Microsoft übrigens gleich die passende Hardware im Angebot. Den Test dazu finden Sie in der PC Action 12/2000.

In DirectX 8.0 können Sie dank DirectPlay Voice in Spielen mit Ihren Mitspielern oder Kontrahenten sprechen. Um den besten Kompromiss aus Klangqualität und Übertragungsgröße herauszufinden, können Sie sich dabei für einen dieser drei möglichen Übermittlungsmodi entscheiden.



[PC Action 11/97]

DARK REIGN

THE RULERS OF WAR

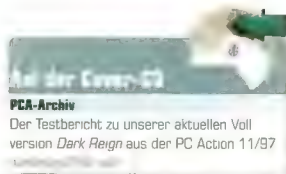
Vollversion

An kaum ein Echtzeit-strategiespiel knüpften sich so viele Erwartungen, keines wurde derart als Wegweiser für die Zukunft des Genres gehandelt. Und diesen hohen Ansprüchen konnte der Echtzeitstrategie-Hammer von Activision ausnahmslos gerecht werden. Und eben diesen Klassiker legen wir Ihnen zum Weihnachtsfest unter den Christbaum. Viel Spaß damit!

Etliche Menschen, Völker und ganze Planeten erheben sich gegen die Tyrannei des Imperiums, das die Erdbevölkerung wegen Übervölkerung in den Weltraum ausgesiedelt hat. Wasserknappheit und zahlreiche Umweltkatastrophen sorgen für Unmut und in zahlreichen Kolonien entbrennen Unabhängigkeitskriege. Diese gilt es nun, als Feldherr in 24 Missionen aufseiten des Imperiums und des Freiheitscorps zu meistern. Beide Seiten unterscheiden sich extrem hinsichtlich ihrer Einheiten. Im Laufe des Spiels ist es jedoch möglich, fremde Technologien zu stehlen und für sich zu nutzen. Die einzelnen Missionen bestehen durch Abwechslungsreichtum und einen konstant steigenden Schwierigkeitsgrad, der auch Profis vor echte Herausforderungen stellt. Die verschiedenen Terrains, wie Sumpf, Wald, Schnee und Geröll, erfordern taktisch unterschiedliche Vorgehensweisen. Für zusätzliche Spannung und Handlungsspielraum sorgen die neun Hohenlevels. Die Künstliche Intelligenz braucht

sich hinter aktuelleren Programmen nicht zu verstecken, so dass die unterschiedlichen Strategien der Computergegner nur schwer auszurechnen sind. Als zusätzliches Schmankerl enthält unsere Vollversion auch noch den Szenario-Editor, mit dem sich komfortabel eigene Einzel- und Mehrspielerkarten kreieren lassen

Den kompletten Testbericht sowie die vollständige Anleitung zu dem exzellenten Echtzeitstrategiespiel finden Sie auf unserer Cover-CD



Vollversion

Dark Reign

Zur Vollversion haben wir für Sie die wichtigsten Grundagentipps und handfeste Tricks für die ersten Missionen des Freiheitskorps zusammengestellt.

Allgemeine Tipps:

Wald

Der Infanterie und einigen leichten Fahrzeugen bietet der Wald hervorragende Deckung. Sie können ganze Truppenverbände im Gehölz verbergen. Leider, wie so oft im Leben, hat jedes Ding zwei Seiten: Rechnen Sie immer damit, dass aus dem Forst neben Ihrer Stellung unangekündigt Gegner auftauchen. Versuchen Sie also, Ihre Basis auf möglichst freiem Gelände zu errichten.

Beamen

Eine Erfindung des Freiheitskorps ermöglicht es, Einheiten in den Untergrund zu „beamen“. Der wahre Vorteil dieser Technik liegt in dem taktisch äußerst wertvollen Phasentransporter, der ungesehen mitten in feindliches Gebiet vordringen kann, um dort bis zu fünf Einheiten abzusetzen.

Verwandeln

Außerst nützlich und obendrein noch hoch amüsant ist die „Verwandeln“-Option für Schützen und Aufklärer. Als Baum oder Stein getarnte Einheiten können nicht erkannt werden, solange sie stillhalten. Wenn jedoch ein Baum in der Gegend herumrennt, macht das selbst einen Cyborg stutzig.

Infanterie

Fußvolk kann in *Dark Reign* nicht von gepanzerten Fahrzeugen überfahren werden (Ausnahme: Zerhacksler). Infanterie ist vergleichsweise preiswert und kann in Verbindung mit Ärzten recht lange im Kampf überstehen. Außerdem gibt es jede Menge Sondereinheiten wie zum Beispiel den Märtyrer oder den V-Mann.

Mission 1: Überfall auf Alcine

Bauen Sie eine Ausbildungseinrichtung und eine Montagefabrik. Am besten

schlagen Sie sich in Richtung Osten mit einer Handvoll Fußsoldaten und ein paar Spider Bikes durch den Wald. So kommen Sie von hinten an die Basis und können schnell und hart zuschlagen. Lassen Sie einige Truppen im Lager zurück, um vereinzelte Angriffe abzuwehren.



Mission 2: Gifthimmel



Errichten Sie Ihre Basis zwischen den beiden Wasserquellen. Stoßen Sie so bald wie möglich mit einem Angriffstrupp nach Nordosten vor, wo Sie die Energiestation des Imperiums zerstören (A). Rücken Sie weiter bis zu den Wasserquelle bei Punkt B vor und belagern Sie diese. Produzieren Sie Raketenpanzer und dringen Sie von Süden her in die Basis ein.

Mission 3: Gefangenenaustritt

Folgen Sie dem Weg nach Norden, wo Sie bei Punkt A und B Ihre Kollegen aus kleineren Lagern befreien. Dann geht's weiter nach Osten: Belagern Sie mit ein paar Einheiten die Taelonquelle (C) und stoßen Sie mit dem Rest in die NO-Ecke vor, um die Fahrzeuge zu befreien (D). Errichten Sie nun Ihre Basis und beuten Sie

die nahen Quellen aus. Um schneller an Geld zu kommen, sollten Sie auch eine Exporteinrichtung bei der Quelle südwestlich der Basis errichten. Den Angriff können Sie wie folgt durchführen: Mit einem starken Infanterieverband unbemerkt nach SO vordringen. Während sich die Fußtruppen durch die Wälder schlagen, bringen Sie südlich Ihrer Basis eine große Panzertruppe in Stellung. Jetzt wird's hektisch. Schießen Sie mit den Soldaten ein Loch in die Außenmauer und stürzen Sie sich auf die Wasserelexporteinrichtung. Gleichzeitig überrollt der Panzerverband die Fördereinrichtungen nördlich der gegnerischen Basis. Die letztere Quelle sollten Sie dann auch sofort erschließen, um die nötigen Mittel für Ihre Angriffstruppe zu fördern. Starten Sie dann einen Großangriff auf die Basis. Tip: Jeb Radar, der Rebellenführer, wird im Zentrum der Basis festgehalten. Er ist ein ziemlich hartgesottener Kerl – vergleichbar mit Tanya aus einem ähnlichen Spiel.



Mission 4: Besetzung von Teron

Errichten Sie Ihre Basis nördlich des Ausgangspunktes zwischen der Wasser- und der Taelonquelle. Später bauen Sie dann auch noch eine Fördereinrichtung in der südwestlichen Ecke der Karte. Besetzen Sie die beiden Brücken mit schweren Kampfverbänden. Wenn Sie genügend Panzer beisammenhaben (ca. 20-30 pro Brücke), können Sie einen Angriff von zwei Seiten starten. Ihre Ziele im ersten Angriff sind die beiden Wasserelexporteinrichtungen und das Hauptquartier. Danach sind die imperialen Truppen wirtschaftlich völlig gelähmt und Sie können die gesamte Basis in Schutt und Asche legen.

Tip: Sollten Sie dem Imperium zu viel Zeit lassen, werden sich die gegnerischen Truppen an der Zivilbevölkerung rächen. Wird ein Zivilgebäude zerstört, verlieren Sie die Mission!



Mission 5: Kendrick Wassereinsatz



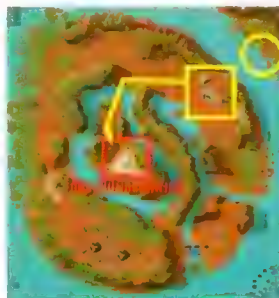
Ausnahmsweise geht es einmal nicht um größere, militärische Auseinandersetzungen, sondern um die Umsetzung eines pfiffigen Plans. Sie haben 1000 Credits, eine Basis und einige Einheiten. Reduzieren Sie die Geschwindigkeit so weit wie möglich, während Sie alle Einstellungen vornehmen. Die drei wichtigen Quellen sind auf der Karte markiert. Ziehen Sie alle Einheiten zu diesen Punkten. Von den ersten 1000 Credits bauen Sie einen weiteren Frachter. In der nordwestlichen Ecke schicken sich zwei Frachter an, Taelon zu fordern. Senden Sie die beiden zu einer Wasserquelle. Nachdem der neue Frachter fertig ist, verfügen Sie nunmehr über fünf dieser Transporter. Von der ersten Fuhre Wasser (3.000 Cr.) bauen Sie noch drei Frachter. Das Geld fließt nun in Strömen – leider müssen Sie noch ein paar Taler für Truppen ausgeben. Am besten trainieren Sie Soldner, die sind relativ preiswert und machen in großen Gruppen gehörig Ärger. Ziehen Sie diese Infanteristen zu den beiden südlichen

Quellen (X): Dort werden imperiale Truppen Angriffe starten. Unternehmen Sie keine Heldenaktionen! Ihre Aufgabe ist nicht die Vernichtung des Gegners, sondern der taktische Rückzug mit 30.000 Credits!!!

Tip: Wenn Ihnen nur noch ein paar Credits zu den 30.000 fehlen, verkaufen Sie Wasser über das Menü „SPEZIAL“.

Mission 6: Infiltration auf Malik

Mit einer Konstruktionseinheit bauen Sie eine Brücke zu der Insel im Zentrum der Karte. Tarnen Sie Ihre Schützen und pirschen Sie sich an das Forschungszentrum heran. Es ist wichtig, dass Sie einen gegnerischen Infanteristen erspähen, damit Sie Ihre V-Männer verwandeln können. Jetzt sollten Sie speichern! Dringen Sie mit einem getarnten V-Mann in das Forschungszentrum ein und stehlen Sie die Pläne für den Tachyon-Kanonenpanzer und den Luftkissentransporter. Werden Sie nicht übermütig – die anderen Pläne können Sie zurücklassen. Wenn Sie die Pläne erfolgreich erbeutet haben (wenn nicht: laden!), bringen Sie die Unterlagen zurück ins eigene Hauptquartier. Jetzt können Sie eine Wasserexporteinrichtung bauen und zwei Luftkissenfrachter, mit denen Sie dann aus der Quelle im Nordosten schöpfen. Errichten Sie noch eine Ausbildungseinrichtung und eine Instandsetzungsfabrik. Produzieren Sie 10-15 Tachyon-Panzer und eine Handvoll Mechaniker. Ziehen Sie mit diesem Pulk auf die Insel und kämpfen Sie sich zur Forschungseinrichtung vor. Zerstören Sie zuerst die Verteidigungstürme und Wacheinheiten und dann die Forschungsstation.



Mission 7: List

Errichten Sie schwere Türme an der Nordseite des Dorfes, nördlich Ihrer Basis und an der Wasserquelle. Positionieren Sie auch Dreifach-Geschützpanzer an den Verteidigungsanlagen. Mit vier Türmen können Sie alle imperialen Angriffe gegen

das Dorf abschlagen. Wenn Ihre Verteidigung steht, können Sie den gegnerischen Vorposten bei Punkt A überfallen und eine weitere Wasserexporteinrichtung bei B errichten. Bauen Sie jetzt in aller Ruhe weitere Panzer. Mit 20-30 Stück greifen Sie dann aus der nordwestlichen Ecke die Basis an.



Mission 8: Der Exsikkator

Mit den Truppen, die man Ihnen mitgegeben hat, stoßen Sie gleich zu Beginn der Mission nach Osten vor, um die dortige Wasserquelle unter Ihre Kontrolle zu bringen. Errichten Sie Ihre Basis am Ausgangspunkt und verteidigen Sie sich gut. Alles, was Sie zunächst brauchen, sind drei (besser noch vier) erweiterte PHASE-Einrichtungen. Beladen Sie alle PHASE-Transporter mit Dreifach-Geschützpanzern. Der Clou ist nun, mit einem Transporter zu Punkt A zu fahren, um dort die Kraftwerke des Gegners lahmzulegen. In der Zwischenzeit bringen Sie die anderen Transporter zu Punkt B. Sobald Sie anfangen, die Kraftwerke aufzumischen, bekommt es der Gegner mit der Angst zu tun und versucht den „Exsikkator“ außer Landes zu bringen. Dieser fährt die Straße nach Süden entlang, in die offenen Arme Ihrer zweiten Truppe. Wenn Sie erfolgreich waren, hat der Gegner keinen Saft mehr und Sie können in aller Ruhe die Basis vernichten!

Florian Weidhase



Pro Rally 2001



Mit einer fantastischen und atemberaubenden Grafik, der richtigen Portion Realismus und einer nahezu perfekten Steuerung gelang es Ubi Soft

Genre: Rennspiel
Voraussetzung: P 233, 32 MB
HD-Speicher: 45 MB
Grafik: Direct3D
Mehrspieler: Ja
Verfügbarkeit: Erhältlich
Spiel:
Publisher: www.ubiisoft.de

mit *Pro Rally 2001* den Konkurrenten *Colin McRae Rally 2* auf den zweiten Platz zu verweisen. Sehr großen Wert hat der Entwickler auf den Simulationsaspekt gelegt, der sowohl blutige Anfänger als auch echte Profis vor eine ordentliche Herausforderung stellen dürfte. Unsere Demo-Version erlaubt die Probefahrt auf einer spannenden Rennstrecke.

Spielsteuerung:

	Links
	Rechts
	Beschleunigen
	Bremsen
	Handbremse
	Verfolgenkamera
	Cockpitkamera
	Nahe Außenkamera
	Weite Außenkamera
	Hauptmenu

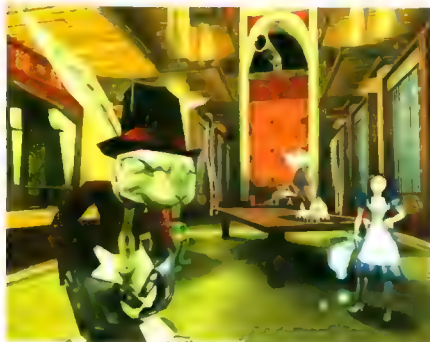
Project IGI



Schlüpfen Sie in die Rolle von Agent David Jones und stehlen Sie einen Lkw aus einer Militärbasis! Ihr Held ist zwar schwer bewaffnet, trotzdem ist es besser, möglichst wenig Aufsehen zu erregen. Gefragt ist vorsichtiges Vorantasten, um keinen Alarm auszulösen, sonst hat Jones schnell zu viele Soldaten im Genick. Vielleicht finden Sie ja auch einen Computer, mit dem Sie die Überwachungskameras ausschalten können?

Genre: Ego-Shooter
Voraussetzung: PIT 300, 64 MB
HD-Speicher: 74 MB
Grafik: Direct3D
Mehrspieler: Nein
Verfügbarkeit: Erhältlich
Spiel:
Publisher: www.projectigi.de
 Video, eldas.de

American McGee's Alice



Electronic Arts und Rogue Entertainment haben das schräge englische Märchen von Lewis Carroll, das wohl jedem Bekannt sein dürfte, in ein exquisites Action-Adventure umgesetzt. Das kleine aufgeweckte Mädchen Alice soll gegen das Wunderland vor der bösen Herzkönigin retten und findet sich in einer Traumwelt wieder, in der nichts so ist, wie in der Realität. Mit der Leistungsstärke der verwendeten Q3A-Grafiktechnologie konnten die Entwickler eine phantastische Spielwelt schaffen, in der es vor abgefahrenen Situationen und staunenswerten Erlebnissen nur so wimmelt.

Genre: Action-Adventure
Voraussetzung: P 400, 64 MB
HD-Speicher: 150 MB
Grafik: Open GL
Mehrspieler: Nein
Verfügbarkeit: Dezember
Spiel:
Publisher: www.alice.ea.com
 Video, RS-CD

Dirt Track Racing Australia



Mit PS-wütigen Stock-Cars dürfen Sie bei *Dirt Track Racing Australia* so richtig Gas geben und um die ovalen Rundkurse kacheln. Unsere Demo-Version erlaubt Ihnen den Start beim Rennen von Australien, einer der insgesamt 30 Strecken, die die Vollversion zu bieten hat. Wer sich an der etwas altbackenen Optik nicht stört und generell ein Faible für die amerikanischen Rennserien hat, dürfte hiermit eine Menge Spaß haben.

Genre: Rennspiel
Voraussetzung: P 200, 32 MB, 3D-Karte
HD-Speicher: 26 MB
Grafik: Direct3D
Mehrspieler: Ja
Verfügbarkeit: Erhältlich
Spiel:
Publisher: www.fake.de

Laser Arena



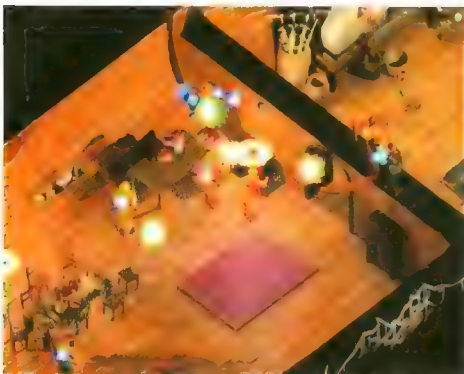
In Amerika ist Laser-Gotcha der Renner. Bei uns ist der neue amerikanische Volkssport zwar noch nicht so sehr verbreitet, kann aber mit dieser Demo-Version schon einmal ausprobiert werden. In guter alter 3D-Action-Manier springen und rennen Sie durch die einzelnen Levels und müssen versuchen, so viele Gegner wie möglich mit Ihrer Lasergun aus dem Verkehr zu ziehen. Das Besondere daran: Das Spiel ist absolut unblutig!

Genre: Action
Voraussetzung: P 166, 16 MB
HD-Speicher: 23 MB
Grafik: Open GL
Mehrspieler: Ja
Verfügbarkeit: Erhältlich
Spiel:
Publisher: www.valiant.com

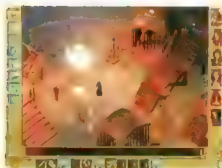
Fehlstart

Schatten über Amn

Baldur's Gate 2 Inkompatibilität und Fehler



Kein DirectX 8: Speziell die Grafikengine von Baldur's Gate 2 kann unter dem neuen DirectX Probleme verursachen.



Bislang ist das wichtige Update leider nur für die englische Version verfügbar.

Wen wundert's, auch die Schatten von Amn haben mit den üblichen Bugs epischer Rollenspiele zu kämpfen. Für die englische Version veröffentlichte BioWare bereits am 29. November einen Patch, der viele Fehler beseitigt, die im schlimmsten Fall verhindern, dass Sie das Abenteuer erfolgreich beenden können. Ein vergleichbares Update für die deutsche Fassung war bis Redaktionsschluss noch nicht verfügbar, sollte aber in den nächsten Tagen veröffentlicht werden. Allerdings schafft auch dieser Patch keine Abhilfe, falls Sie zu den wenigen Unglücklichen gehören, bei denen sich aus unerfindlichen Gründen Baldur's Gate 2 generell weigert,

zu starten. Weitere Schwierigkeiten sind schon in Sicht: Laut BioWare/Virgin kommt es unter Umständen zu Kompatibilitätsproblemen mit DirectX 8. Bisher kann die Software schmiede nur von einer Installation der neuesten DirectX-Version abraten. Beachten Sie bitte, dass sich DirectX 8 – von einer kompletten Windows-Neuinstallation abgesehen – nicht wieder durch DirectX 7 ersetzen lässt! Auch diesbezüglich arbeitet BioWare bereits an einer Lösung. Es steht aber noch nicht fest, wann ein Patch verfügbar wird, der alle Probleme behebt. Nähere Informationen und vielleicht auch die eine oder andere Hilfestellung finden Sie auf der offiziellen Homepage www.bg2.de.

Virgin-Info

Setup Consumer Service
Staddeich 27
20097 Hamburg
Hotline: Mo-Fr 15 - 20 Uhr
Tel.: 040/89703300
Fax.: 040/89703311
www.setupcs.de

Neustart

Unerlaubte Tricks

Alarmstufe Rot 2 Steuerung verbessert, Bugs passé



Fallschirmspringer ermöglichten bisher, dass man Gebäude in beliebiger Entfernung von der eigenen Basis errichten konnte.

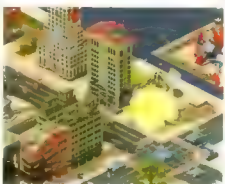
Westwood hatte ein Einsehen und behebt mit der Version 1.02 (d) ein störendes Manko der Steuerung von Alarmstufe Rot 2. Wenn Sie nach Installation des Updates eine Gruppe per Tastenkürzel (1, 2, 3, usw. ...) selektieren, reicht ein zweiter Druck auf die gleiche Taste, um den Bildschirm auf die ausgewählten Einheiten zu zentrieren. Damit bleibt Ihnen viel unnötiges Scrollen erspart. Neben vielen kleineren Verbesserungen ver-

hindert das Update außerdem einen Fehler, mit dem Sie Gebäude durch einen Trick mit Fallschirmspringern ohne Einschränkungen auf der ganzen Karte platzieren konnten. Gerade im Mehrspielermodus erlaubte dies einige extrem unfaire Taktiken!



Updates CD#1

Alarmstufe Rot 2 v1 02 (d)



Per Hotkey können Sie seit dem Patch den Screen auf den Einheiten zentrieren.

Außerdem

/// Mit der Version 1.10 (auf der Cover-CD) verschwinden nicht nur kleinere Fehler aus den Kampagnen von **Panzer General: Unternehmen Barbarossa**, sondern es werden fünf weitere, hypothetische Szenarien hinzugefügt. /// Die Version 1.30 (auf der Cover-CD) beseitigt einen Bug in **Dark Reign 2**, der im Mehrspielermodus mit sechs oder mehr Spielern auftreten konnte. Alte Spielstände können Sie nach der Installation des Updates nicht mehr laden, aber Ihr Fortschritt in der Kampagne ist gespeichert. /// **The Moon Project** v1.2 (auf der Cover-CD) beseitigt etliche kleinere Bugs und bessert das Balancing der drei Konfliktparteien nach. Gerade im Mehrspielermodus sollte das Spiel anschließend fairer ablaufen und demzufolge auch mehr Spaß machen. /// Mit dem neuesten Patch für **Crimson Skies** v1.02 (auf der Cover-CD) schleift Microsoft Ohearn einen Riegel vor, die sich durch gedackelte Flugzeuge unfairer Mittel bedienten. Zudem ist die Stabilität des Mehrspielermodus über das Internet verbessert. ///



SAT. 1 verarschen? Ja!

Ich brauche Ihre Hilfe: Verarschen

Sie mit mir SAT. 1! Warum? Es kommt immer wieder vor, dass die Typen auf Seite 518 ihres Videotext-Angebotes kurze Kommentare aus PC Action veröffentlichen. Okay, diese werden ihnen offenbar von Leuten untergejubelt, die von uns abschreiben und sie als Leser-Tests einschicken. Aber sollte der Privatsender nicht vorher checken, ob die Texte eventuell geklaut sind? Mir war dieser Umstand der geistigen Kleptomanie schon vor Monaten einmal aufgefallen und jetzt kam von unserem Leser Murad Mansour ein weiterer Hinweis. So geht's nicht! Meine Idee wäre, SAT. 1 mit Werken aus der vorliegenden PCA-Ausgabe zu bombardieren. Wollen wir doch mal sehen, ob demnächst nicht alle Tests auf Seite 518 von uns sind, har har. Also: Schreiben Sie bitte ein beliebiges Textstück ab, maximal 13 Zeilen á 35 Anschläge, nennen Sie Preis und Hersteller, hacken Sie eine Überschrift drüber und weg damit per E-Mail (sat1text@asv.de), Brief (SAT. 1 Text, 20350 Hamburg) oder Fax (040/354579)! Übrigens: Sie können bei der Aktion ein Spiel gewinnen, das der TV-Sender jede Woche auslobt, he he – aber Ihren Absender nicht vergessen! Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ich Harald Fränkel

Filmkritiken

[...] Ich bin bestimmt einer der vielen Leser, die zu PCA Project Folgendes sagen: WIR WOLLEN MEHR! Ich hab mich so gefreut, dass ich euch endlich mal in schauspielerischer Höchstleistung sehen darf. Christian M. mit seinem Psycho-Blick, klasse! Dann nennt er Christian S. auch

Leserbriefe

noch liebevoll „Teigi“. Herbert, Alex, Jo und du haben auch „großes Kino“ gezeigt. Tanja war natürlich (allein schon, weil sie die einzige Frau ist) überragend. Aber nichts, und wirklich nichts, geht über Sauerteig. Sein Auftritt war einfach herrlich. Der Oscar ist ihm sicher. [...]

Tristan Weigang, Detmold

[...] Gratuliere zu eurem Horrorschöcker. Als das große Schreien begann, bin ich lachend vom Stuhl gefallen und jetzt sitze ich am Buß- und Bettag daheim rum mit einem Verband am Kopf. HORROR pur! Mein Fazit: Gute Kameraführung, Schauspieler optimal gespielt, Grafikeffekte reißerisch, Spannung und Atmosphäre phänomenal, Action kam nicht zu kurz: GEBT IHNEN DEN OSCAR! [...]

Mirko Magenheim, Memmelsdorf

[...] Zu eurem Video: Es ist nett gemeint, aber ihr seid unfotogen (es mag auch daran liegen, dass ihr eine Kamera nicht gewöhnt seid). Macht lieber am Tag der Videoaufnahme krank – so könntet ihr euch eine Demütigung vor den Lesern ersparen. [...]

Tobias Prêt per E-Mail

Es gibt Momente, in denen beschleicht mich das ungute Gefühl, wir könnten uns die arbeitsintensiven Artikel im Heft dorthin schieben, wo sich normalerweise nur leicht blutende Venenknospen des Mastdarms geborgen fühlen (Sorry, Textchef Ploog, „Hämorrhoiden“ zu tippen war mir recht-schreibtechnisch zu knifflig, deshalb habe ich das umständlich formulierte Bild gewählt). Sollen wir künftig nur noch alberne Filme drehen und uns

den Schreibkram sparen? Diesen Monat zweifelte ich an der Menschheit: Im Vergleich zum sonstigen Leserbriefaufkommen war die Zahl der Zuschriften bezüglich unseres peinlichen Amateurauftritts im Video The PC Action Project erschreckend hoch. Das Schlimmste: Es hat fast allen gefallen. Nun, bis auf Tobias Prêt, der jetzt ein bisschen dumm dasteht, weil ich seinen Brief in die Öffentlichkeit gezerrt habe und er mit seiner Meinung so einsam ist. Ihn lächerlich zu machen, war aber natürlich keinesfalls, mitnichten, keineswegs, bestimmt

nicht, nie und nimmer meine Absicht. Wir freuen uns, dass der Streifen ein dankbares Publikum gefunden hat. Schließlich wollen wir nicht nur informieren, sondern auch unterhalten. Es macht nix, einmal im Monat als Schwachkopie zu fungieren. Demütigt uns! Wir wurden geboren, um erniedrigt zu werden! Es ist unser Lebenssinn! Ach ja: Viel Spaß bei Big Action, dem neuesten kranken Machwerk, das auf der aktuellen Silberscheibe zu finden ist.

Falsche Fehler

[...] Bin ich nur zu blöd oder habt ihr auf eurer DVD 12/2000 die Videos vergessen? Wenn ich sie in eurem Menü anschauen will, bringt der PC el-

Gewinnspiel

War ja klar, dass ich durch das Gewinnspiel in der vergangenen Ausgabe in die Bredouille geraten musste – das Leben ist bekanntlich dreckig. Zwei Leser schafften beim Shooter Redakteurjagd die gleiche Höchstpunktzahl und stürzten mich ins Elend, weil ich doch nur einen Preis hatte. Ich könnte jetzt schreiben, ich hätte das Korsett unseres Cover-Girls der Ausgabe 10/99 nur deshalb an Lucie Langer aus Darmstadt vergeben, weil ich es nicht verantworten kann, dass ein männlicher Leser künftig in einem Frauen-Mieder durchs Leben stöckelt. Die Wahrheit ist: Ich bin willensschwach, hormongesteuert, ein Sklave meines Y-Chromosoms. Ich kann weiblichen Lesern nichts abschlagen. Nennen Sie mich Frauenversteher. Beschimpfen Sie mich. Aber mir blieb letztendlich keine Wahl. Als Trostpreis habe ich Benny Regin aus Bielefeld ein Spiel seiner Wahl versprochen.



REDAKTEURJAGD TOP TEN

1. Lucie Langer, Darmstadt 995 Punkte
2. Benny Regin, Bielefeld 995 Punkte
3. Fabian Bastian, Niederrhausen 990 Punkte
3. FRaEK La Marsch, Wasserburg 990 Punkte
5. Claudia Heyer, Bremen 965 Punkte
6. Manuel Dosch, Offenburg 965 Punkte
7. Daniel Baumeister, Heiden 955 Punkte
7. Markus Geiler, Viernheim 955 Punkte
9. Boris Ottersen, Achim-Baden 945 Punkte
9. Stergios Gougousidis, Stolberg 945 Punkte

Inserentenverzeichnis PC Action 1/2001

Addcom	23
Amazon	61
Asus	187
Blue Byte	145
CDV	135
CompuTec Media	29, 38, 39, 98, 99, 109, 117, 125, 146, 183, 185, 199, 201
Davilex	98, 105
Eidos	13
Enjy	25
Electronic Arts	11, 17, 19, 57, 115
Gameplay	5, 8, 9, 71, 75, 89
Hasbro	21
Heartline	2, 3
Hemming	27

Infogrames	46, 47
Innonics	30, 31
Interact	113
KYE Systems	189
Microsoft	195
MME Eyedoo	59
Monte Christo	15
Okay Soft	107
Ravensburger	103
Take 2	53
Take 2	86, 87
Terratec	197
THQ	4, 64, 65, 203
Virgin	77, 83, 97, 204
Westfalenhalle	45

nen Fehler der Art „Datei nicht gefunden“. Und als ich [...] nach *.mpg gesucht hab, hab ich auch nichts gefunden. [...]

Steffen Titschack, Schwaig

Ihr habt ein tolles Magazin, obwohl ich mir die letzte Ausgabe nur wegen einer Sache gekauft habe: wegen des Spielerforums für Half-Life. Ihr habt geschrieben, dass Chemical Existence 1.0 drauf sein soll, ich fand es aber nicht. [...] Ich möchte Sie bitten, mir so schnell wie möglich zu antworten, sonst bin ich gezwungen, gerichtliche Wege zu gehen.

Martin Knappe, Grabow

Mit der CD und der DVD ist im vergangenen Monat tatsächlich einiges daneben gegangen. Manche Dateien des Spielerforums landeten irgendwo. Leider weiß keiner, wo genau. Nun, nennen wir's mal höhere Gewalt, das ist immer eine prima Ausrede. Blöderweise waren zudem einige Menüpunkte falsch verlinkt. Zum Glück haben wir herausgefunden, warum. Es kam natürlich sofort zu einer Krisensitzung, bei der wir uns gegenseitig ein bisschen gescholten und beleidigt haben. Und wir hoffen, bereits mit diesem Heft die meisten Fehlerquellen ausgeschaltet zu haben.

ben. Chemical Existence war übrigens auf den Datenträgern vorhanden, leider nicht unter „Mods“, sondern unter „Maps“. Was die Videos betrifft: Diese liegen bei der DVD nicht als MPEG-Dateien im CD-ROM-Bereich. Nein, ihr benötigt einen Software-Player für euer Laufwerk, um sie anschauen zu können – oder natürlich einen echten DVD-Spieler.

Beschwerde

Mei hafft ist abund zu verschwommen!!!

Christian Köcheler, per E-Mail

Manch elektropostalistisch über-sendetes Elaborat überfordert mit seiner Dialektik und der filigranen Rhetorik leider meinen Intellekt. Doch denken wir über die Metrik des obigen Satzes nach: Welchen Versfuß hat der Wortakrobat verwendet und warum? Ist es der zweisilbige Jambus? Oder doch der diame-tral betonte Trochäus? Herrje, mir dünkt, ich war schon in der Schule bei Gedichtinterpretationen scheiße. Nun denn, frage ich mich auch jetzt: Was will mir der Verfasser dieses bewusst ungekürzt veröffentlichten Schreibens sagen? Ich habe keinen Schimmer. Alleine ich wünsche,

Redakteure an den Pranger oder: Big Action



Im Heft 12/2000 gab es nur kleinere Unstimmigkeiten. Der Wanderpokal „Blödling des Monats“ geht hiermit an **Herbert Aichinger** und mich, **Harald Fränkel**. Während mein geschätzter Kollege die Jungs und Mädels im Layout nicht aufopferungsvoll genug mit der Bullen-Peitsche motivierte und es deshalb zu verwirrenden Angaben im Wertungskasten von Cossacks kam (Pranger-Antrag von Marvin Münz; korrekt gewesen wäre: Steuerung: Sehr gut, Grafik: 75 %, Sound: 63 %, Einzel- und Mehrspieler: jeweils 78 %), bin ich meinem Bildungsauftrag für die Jugend nicht nachgekommen und bezeichnete Lügengott Loki im Test zu *Rune* als Odins Sohn, obwohl er doch eigentlich der Bruder ist (Antrag von Johannes Welter). Wir fühlen uns gerügt, vielen Dank.

Eingebuchtet

Tragischer waren jedoch die Macken im Zusammenhang mit CD und DVD. Da zuge-

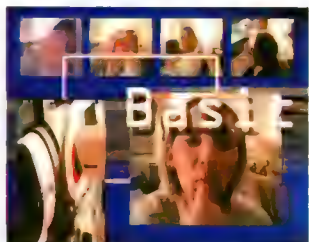
gebenmaßen niemand mehr durchblickte, wer eigentlich welche Datei wohin hatte verschwinden lassen, so dass die Leser sie nicht fanden, ergriff die Verlagsleitung besonders drastische Maßnahmen und belegte **alle Redakteure** mit einer grauenvollen Sammelstrafe: Sie wurden auf unbestimmte Zeit und für Tag und Nacht eingesperrt. Nur einmal im Monat darf einer raus aus dem *Big Action*-Container – und wer jeweils der Glückliche ist, entscheiden Sie!

Total bekloppt

Wie bekloppt sich Spiele-Redakteure hinter Schloss und Riegel aufführen, ist künftig unserer Video-Serie auf CD und DVD zu entnehmen. Wer soll diesen Monat begnadigt werden? Schicken Sie Ihre Stimme mittels Postkarte mit dem Vermerk „Big Action“ an die bekannte Redaktionsanschrift oder per E-Mail an bigaction@paction.de. Selbstverständlich gibt es etwas zu gewinnen. Monatlich verlosen wir

ein aktuelles Spiel und am Ende der Staffel unter allen Einsendern eine Einladung in die Redaktion. Der Leser, der den Hauptgewinn einfährt, muss von dem Schreibklafen* betreut werden, der bis zuletzt in den Hallen der COMPUTEC MEDIA AG dahingesiecht ist.

* Das „f“ in Schreibklafen ist ein versteckter Hinweis, dass Pranger-Anträge wegen eines Tippfehlers im Big-Action-Intro unnötiger Kalorienverbrauch sind. Es war Absicht!



Big Action hat begonnen: Sieben kamera-scheue Redakteure hoffen auf Ihre Nominierung, liebe Leser. Haben Sie Mitleid!

Die PC-Action-Bestseller werden präsentiert von



gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an unten stehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats!

COMPUTEC MEDIA | Redaktion PC Action
Roosstraße 21 | 90 429 Nürnberg | E-Mail an: leserscharts@compu.de

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▲	3	Half-Life (deutsch) Havas Interactive	16,8%
2	▶	2	Diablo 2 Havas Interactive	11,2%
3	▲	4	Sudden Strike CDV	8,7%
4	▼	1	Deus Ex Eidos	6,2%
5	▲	5	Baldur's Gate 2 Virgin	5,0%
6	▲	7	Unreal Tournament Infogrames	4,9%
7	▼	6	Age of Empires 2 Microsoft	4,4%
8	▲	8	C&C: Alarmstufe Rot 2 Electronic Arts	3,8%
9	▲	9	Indiziertes Spiel Activision	3,7%
10	▼	10	Die Sims Electronic Arts	3,1%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Black & White	31,5%
2	▲	Neu	Flucht von Monkey Island	6,9%
3	▶	3	Return to Castle Wolfenstein	5,6%
4	▼	2	Duke Nukem 4ever	5,5%
5	▶	7	Half-Life: Team Fortress 2	5,4%
6	▲	8	Unreal 2	5,3%
7	▶	4	Die Streiter 4	4,2%
8	▶	Neu	Max Payne	4,1%
9	▲	Neu	America	2,8%
10	▼	6	Warcraft 3	2,7%

an alle unsere Leser zu appellieren: Nehmt keine Drogen, dann verschwimmt auch nix. Nebenbei erwähnt, ist es schädlich.

Hui oder pfui?

[...] Eure Berichte über Dies und Jenes waren auch schon mal interessanter. Der von den „Kellerkindern“ war interessant, aber wer möchte schon wieder 'nen ewig langen, sterbenslangweiligen über die BPJs lesen? Dieses Thema ist so oft durchgekauert... Euer Sommerloch sollte doch langsam zu Ende sein! [...]

Till Meyer, Syke

Ich wollte dem werten Herrn Aichinger zu seinem wirklich außerordentlich gelungenen Artikel „Wir müssen leider draußen bleiben“ [Kommentar im BPJs-Bericht; Anm. d. Red.] gratulieren, der spricht mir wirklich aus der Seele. [...] Jan Schrupkowski per E-Mail

Ich darf Till Meyer beglückwünschen, weil wir diese Ausgabe einen noch viel längeren Artikel über die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) ins Heft genommen und außerdem einen Videobeitrag dazugepackt haben. Nur, um ihn zu ärgern. Nein, Scherzla g'macht: Ich nehme es Till nicht übel, dass er einen Bericht als langweilig empfindet. Mürrisch nehme ich zur Kenntnis, dass er nicht seine komplette Adresse angegeben hat. Jetzt weiß ich nicht, wo Syke liegt. Dabei würde mich brennend interessieren, wo ein Ort zu finden ist, der wie eine Geschlechtskrankheit

Big Action

Teil 1 der neuen Videoserie Sieben Schreibsklaffen im Redakteurscontainer
BigAction.mpg

Pyro Alien

Leserspiel aus der Schweiz, eine Art Bomberman mit Wurm
Pyro Alien.exe

Sauerteige Quulan

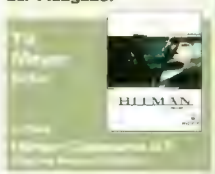
Unser Leser Arian Tan hat aus dem Film der Ausgabe 12/2000 einen Disco-Song gestrickt (abspielbar mit Winamp)
SAUERTEIGE.QUE

klingt. In Österreich? Ich sammle bescheuerte Ortsnamen und mein Liebling ist übrigens bislang Ursulapoppenricht (Oberpfalz). Nein, noch mal Scherzla g'macht. Jetzt ernsthaft: Das Thema Indizierung interessiert sehr viele Computerspieler. Jeden Monat löchern mich Leser zum Thema BPJS. In dieser Ausgabe kriegen sie eine geballte Ladung Informationen – auf Seite 40 geht's los.

Mörderfrau

[...] Ich sitze so da und quäle mich mit dem *?&* – Yuan Ti Magier in der Bibliothek vom De Arnise Anwesen herum. Als absoluter „Null-Ahnung-von-AD&D-Rollen-spiel-Spieler“ sehe ich zum x-ten mal zu, wie meine Party ballaballa durch die Gegend rennt, abnibbelt, blöde rumglotzt usw. Nachdem ich mir eine Gewinn versprechende Theorie zurechtgelegt und meinen Schlachtplan umgestellt hatte, probier ich's aufs Neue. Da kommt mein Freund herein und sagt: „Sweetheart, stell doch mal eben auf Pause, ich muss an unseren PCs die Monitorkabel tauschen.“ Ich antworte mit „Ja, Schatz“ und denke <vollkommenuninteressantwaserdaredet> und sehe einen Silberstreif am Horizont, meine Party scheint das Masaker zu überleben. Jippie...

Gewinner der Ausgabe:



Ich glaub, hier lieg ich richtig



Hey! Was ist denn das? Bildschirm dunkel. Als das Bild wieder da ist, sind wieder alle tot. Also, ich liebe meinen Freund, ehrlich, aber da hätte ich ihm eine reinhauen können.

Susanne Schulze per E-Mail

Hallo, ihr Psychol-, Pädag- und anderen -ogen! Hallo Fernsehen und Presse! Hier haben wir den Beweis: Computerspiele machen nicht nur gewalttätig, sie zerstören sogar Liebesbeziehungen. Was das bedeutet, ist gar

nicht auszudenken: Männlein und Weiblein erwürgen sich regelmäßig mit dem Monitorkabel. Und selbst wenn sie überleben würden, wäre das Ende der Menschheit nahe, weil Homo sapiens mangels Paarungsmöglichkeit ausstirbt. Na, ihr Nasen? Ist schon doof, wenn euch das ausgerechnet ein voringenommener Spieleredakteur dokumentieren muss, was ihr trotz diverser Studien nicht 100-prozentig belegen könnt, oder? Macht ja nix. Ihr könnt die Abhandlung gern kostenpflichtig verwenden. Auf Anfrage gibt's meine Kontonummer. Was? Ich sehe das alles sehr einseitig? Nun, ich passe mich ja nur eurer Argumentationsweise an, damit ihr mich versteht, gel? Übrigens, Susanne: An deiner Stelle würde ich deinen Freund im Tierheim abgeben.

nen Seite nur eine einzige Frage zu einem Grafikfehler im Spiel *Vampire* zu stellen. „Doch als ich die rechte Hand von Christof sah, bin ich erschrocken. Soll das etwa eine Hand sein? Das sah viel mehr wie ein riesiger Klumpen aus!“, hast du geschrieben. Hier meine Antwort: Ja. Jetzt zufrieden? So aus Prinzip, meine ich? Schade, dass sonst nur allgemeine Feststellungen und harsche Forderungen in deiner „exakten Kopie“ enthalten waren. Kleiner Tipp für die Zukunft: Mach einfach mal öfter ein „?“. Punkte sind auch schön. Ausrufezeichen habe ich in beiden Briefen genug gefunden. 27, um genau zu sein.

Clan-Kriege

[...] Eure Idee, einen Clan zu sponsoren, finde ich klasse! Wie es in diesem Bereich in anderen Ländern aussieht, wirst du wahrscheinlich besser wissen als ich, so dass mir nur zu sagen bleibt: „BRAVO ZULU! Lob und Anerkennung vor versammelter Truppe!“ [...] PC Action Masters: Gefällt mir ausnehmend gut, muss ich sagen und wenn ich mehr Übung in UT hätte (bin nur im LAN gut, da ich mit den Lags im Internet so meine Probleme habe, trotz

ISDN, aber meine DSL-flat wird das hoffentlich regeln), würde ich selbst gerne ein paar Partien zocken. [...]

Thomas König, Hamburg

Bei der Bearbeitung dieses Leserbriefes ist mir aufgefallen, was ich für ein Schwein bin. Hier ein wenig mit [...] gekürzt, dort ein bisschen gelöscht und schon steht nur Lob da. Ob das andere Magazine immer so machen? Doch zum Thema Online-Zock: Wird ja wohl langsam Zeit, dieses lustige Hobby aus der Pfui-Ecke zu holen, oder? Das wollen wir mit unserem Engagement erreichen, unter dem Motto „Erst Aufmerksamkeit macht Aufklärung möglich“. Darum findet sich ab dieser Ausgabe auch ein neues Spielerforum über Online-Sport (S. 126). Glaubt bloß nicht, jeder in der Spieler-Szene hätte das Sponsoring des Clans mttw mit Hosianna-Harfenklängen begrüßt. Doch wie sagte schon Robert Lembke: „Mitleid bekommt man geschenkt. Neid muss man sich verdienen.“ Wer übrigens den Artikel über die große PC-Action-Masters-Serie verpasst hat, dem empfehle ich die Seite www.pactionmasters.de. Trainieren und Mitmachen lohnt sich, schließlich liegen 100.000 Mark Preisgeld nicht gerade auf der Straße.

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vorname	Titel	Hersteller
1	▲	1	C&C: Alarmstufe Rot 2	Electronic Arts
2	▲	2	Baldur's Gate 2	Virgin
3	▲	3	Star Trek Voyager: Elite Force	Activision
4	▲	Neu	FIFA 2001	EA Sports
5	▲	Neu	Tomb Raider: Die Chronik	Eidos
6	▲	Neu	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts
7	▲	8	Homeworld 2: Catalyst	Hasbro Interactive
8	▼	4	Age of Kings: Die Eroberer	Microsoft
9	▲	Neu	Metal: Gear Solid	Microsoft
10	▲	Neu	Battle Isle 4	Blue Byte

Quelle: Gamplay

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vorname	Titel	Hersteller
1	▲	Neu	Sudden Strike	Focus Marketing
2	▲	Neu	Les Sims: Living Large	Electronic Arts
3	▲	1	Deus Ex	Eidos
4	▲	Neu	Age of Kings: The Conquerors	Microsoft
5	▲	10	Unreal Tournament	Infogrames
6	▲	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts	
7	▲	Neu	Uplif Manager 2001	Electronic Arts
8	▼	3	Dino 2	Hasbro Interactive
9	▼	2	Age of Empires 2	Microsoft
10	▲	Neu	V-Rally 2	Infogrames

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vorname	Titel	Hersteller
1	▲	Neu	Championship Manager 00/01	Eidos
2	▼	1	Who Wants to Be a Millionaire	Eidos
3	▲	Neu	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
4	▲	Neu	Escape from Monkey Island	Activision
5	▲	Neu	FIFA 2001	Electronic Arts

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vorname	Titel	Hersteller
1	▲	Neu	Barbie Pet Rescue	Mattel
2	▲	6	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
3	▼	2	The Sims	Electronic Arts
4	▲	4	Rollercoaster Tycoon Add-on	Hasbro Int.
5	▲	Neu	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
6	▼	1	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
7	▲	Neu	Delta Force: Land Warrior	Novologic
8	▲	Neu	Half-Life: Counterstrike	Sierra
9	▲	Neu	Sin City 3000	Electronic Arts
10	▲	Neu	Who Wants to be a Millionaire 2	Disney

Quelle: GameWeek

Sauer!!! Empört!!!

[...] Vor etwas mehr als zwei Monaten (!!) habe ich euch einen Leserbrief geschickt und bis heute keine Antwort erhalten! Ich bin empört, sauer und sehr, sehr wütend! Ich will wissen, wo die Antwort auf meinen Brief ist! Und zwar sofort!! [...] Für den Fall, dass ihr den Brief verbummelt [...] habt, schicke ich eine exakte Kopie [...] mit. Allerdings ist das Schlimmste an allem, dass meine Fragen schon nicht mehr aktuell sind. Aus Prinzip will ich sie trotzdem beantwortet haben!!!

Fabian Feilbach,
Wolfenbüttel

Natürlich konnte ich einmal mehr auf die Passage in unserem „Briefkasten“ verweisen, die da lautet: „Leider ist es uns [...] nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten.“ Das wäre jedoch zu einfach, denn das Problem ist tiefergehend. Nach eingehendem Studium deiner „exakten Kopie“ stelle ich fest, dass du es geschafft hast, auf der ganzen, dicht beschriebe-

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist begrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA

Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@paction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren. Ihre PC-Action-Redaktion

Glauben heißt nicht wissen

PC Games: Wissen, was gespielt wird



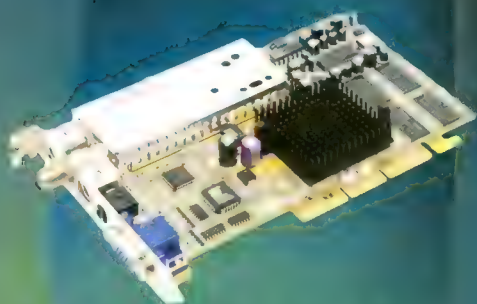
Wir weisen darauf hin, dass bei Einkommenswerten, die auf 9100 oder 9100 liegen, wobei das gesamte Einkommen aus einer einzigen Einkommensquelle stammt, die Einkommensteuer auf 0,00 % sinkt.

ASUS®

Wir können auch ander(e)s



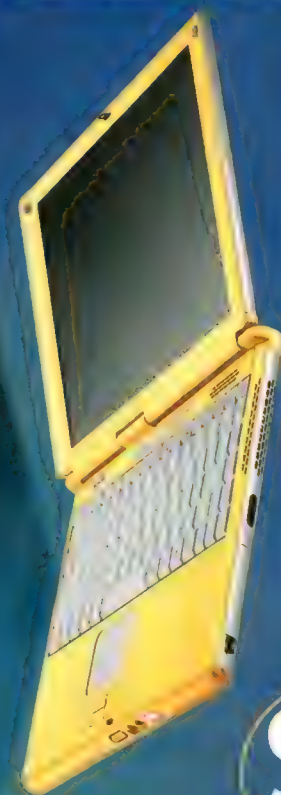
CUSL2



AGP-V7100DC



CD-ROM/DVD



S8

Serie

ASUS®

www.asuscom.de



Pentium 4 – Die Nachlese

Bereits im vergangenen Monat haben

ich mich über Intels Prozessor-Neuschöpfung namens Pentium 4 ausgelassen. Kurz nach Redaktionsschluss trufte dann in der Redaktion ein Testsystem mit einem 1,5-Gigahertz-Pentium-4 ein. Die Erwartungen waren groß, weshalb wir uns für Sie also an die Benchmarks gemacht und den teuren Königssohn auf Herz und Nieren geprüft haben. Nachdem wir die ersten Ergebnisse auf dem Papier sahen, schienen der einzig wahre Konkurrent der AMD Athlon zu sein. Also durchlief er die gleichen Tests wie der P4 – und das Ergebnis ist verblüffend. Bevor Sie nun also in der Vorweihnachtszeit mit Intel-Scheuklappen in die Läden rennen, um das schwer verdiente Geld abzugeben, sollten Sie sich unseren Vergleichsartikel zwischen AMDs Athlon und dem frisch gelöteten Pentium 4 durchlesen. Wir haben einige sehr interessante Tatsachen herausgefunden, die besonders Spieler interessieren dürften. Den ganzen Artikel gibt es übrigens auf der übernächsten Heftseite.

Bernd Holtmann

Creative SoundWorks SW310

Boxen Creative stellt Einsteigersystem mit Subwoofer vor.

Das Cambridge SoundWorks SBS35 ist ein Soundsystem mit zwei sehr klein gehaltenen Aktivboxen. Außer Lautstärkeregler und Ein-/Aus-Schalter finden sich an den grauen Klangkisten keine weiteren Bedienelemente. Jede Box verfügt über 2,5 Watt Effektivleistung (RMS) und wurde laut Creative für Heim- und Office-Anwendungen entwickelt. Neben dem SBS35 hat Creative das Cambridge SoundWorks SW310 im Programm. Außer den zwei Satelliten mit je



4,5 Watt Leistung besitzt es einen Subwoofer mit 12 Watt. Die Satelliten bringen Sie über ein Befestigungssystem direkt an der Wand an, der Bass ist direkt am Subwoofer regelbar. Das

Das SW310 besitzt neben zwei Satelliten mit je 4,5 Watt auch noch einen Subwoofer mit 12 Watt Effektivleistung.

SBS35 kostet rund 40 Mark, während das Soundsystem mit Subwoofer-Verstärkung mit 130 Mark zu Buche schlägt.

Info: Creative, 0800-1815101, www.creative.com

Ednet Optical Mouse

Maus Blinkende Kuriermaus checkt Ihre E-Mails.

Die Ednet Optical Mouse ist allein wegen der optischen Sensoren keine gewöhnliche Maus. Sie hat etwas Besonderes zu bieten, denn per Ton- und Lichtsignal alarmiert Sie der kleine USB-Nager über den Eingang neuer E-Mails. Wie das funktioniert? Die beigelegte Software stellen Sie wie einen E-Mail-Client ein. Die Intervalle, in denen die Maus nach elektronischer Post sucht, be-

stimmen Sie selbst. Neben dem Postbotendienst arbeitet die Maus aber auch als optisches Eingabegerät. Dank dreier Maustasten und eines Mousrades ist sie nicht nur für Windows-Anwendungen, sondern auch für Spiele geeignet. Linkshänder freuen sich über das symmetrische Design der Maus. Die Ednet Optical Mouse kostet in der Postfach-Version 80 Mark. Die Version



Die Ednet Optical Mouse gibt es mit und ohne den eingebauten Ton- und Blinkalarm für E-Mails.

ohne E-Mail-Funktionen gibt es für rund 70 Mark im Handel.

Info: ednet, 06145-3210, www.ednet-ag.de

Ati All-in-Wonder Radeon

Grafikkarte Allround-Grafikkarte mit vielen Features wie TV- und Videofunktion



Die neue All-in-Wonder Radeon ist ein wahrer Ausstattungsmeister. So viel Ausstattung hat sonst keine Grafikkarte zu bieten.

Ati verbaut seinen Grafikchip Radeon auf einer neuen Platine, die sich sehen lassen kann: 32 MB DDR-Speicher, 164 MHz Chiptakt, digitaler Monitorausgang, Ausgabe von 5.1-Digital-Sound an entsprechenden Dekoder, integrierte MPEG2-Video-Capture-Funktion und TV-On-Demand, mit dem man TV-Live-Sendungen beliebig unterbrechen kann. Die Karte soll noch im Dezember erscheinen und rund 900 Mark kosten.

Info: Ati, 089-665150, www.ati.de

Hardware-Happen

Mainboard-Hersteller MSI bietet neben seiner Stammaxx 32 (GeForce2 MX) auch die Starburst 32 an, auf der ein TNT2-Pro-Chip zum Einsatz kommt. Der Chiptakt der AGP-Karte liegt bei 143 MHz, während die 32 MByte SDRAM mit 166 MHz angesteuert werden. Die Vollversion von Earth 2150 (Version 2.0) mit tsamt Handbuch gibt es für 229 Mark dazu. Info: www.msi-computer.de // Epox hält auf seiner Homepage ein neues Bios für eines seiner Mainboards bereit. Das Bios des betagten Epox BKTA wurde erweitert. Nun können Sie den Front Side Bus über das Bios einstellen. Mit belastbarem Speicher überlasten Sie den Front Side Bus damit um etwa 10 Prozent auf 110 MHz. Dabei sollten Sie aber in kleinen Schritten vorgehen. Läuft der PC Instabil, dann takteten Sie ihn wieder herunter. Info: www.elli-to-epox.de



Das P1500 ist ein günstiges Force-Feedback-Gamepad mit analogem Mini-Joystick und acht Feuertasten.

Saitek P1500

Gamepad Force-Feedback-Gamepad in altem Design

Das USB-Gerät verfügt neben dem schwarzen Acht-Wege-Steuerskreuz über acht Feuertasten, einen Mini-Joystick mit Achsensperre und einen mittig angebrachten Schubregler. Dank der iForce-Schnittstelle beherrscht das P1500 sämtliche Force-Feedback-Effekte. In dem Rennspiel *Need for Speed: Porsche* fühlen Sie dank der einge-

bauten Rüttelmotoren zum Beispiel das Brummen des Motors oder die Kontaktfreude der zurückliegenden Kontrahenten. Alle Spiele mit Force-Feedback-Unterstützung arbeiten mit dem P1500 zusammen. Das Gamepad ist für rund 80 Mark im Handel erhältlich.

Info: Saitek,

089-54612710, www.saitek.de

SoundSystem 512i digital

Soundkarte Günstige Soundkarte von TerraTec

Die SoundSystem 512i digital von TerraTec besitzt neben den üblichen Anschlüssen wie Mikrofonanschluss, Line-In, Gameport und Stereo-Line-Out einen zweiten Ausgang, durch den vier Boxen angesprochen werden können. Damit

Spiele diese vier Schallquellen nutzen können, unterstützt die Karte die 3D-Soundstandards EAX, A3D 1.0 sowie das in DirectX eingebaute DirectSound3D. Das Besondere an der neuen Klangplatine ist der optische digitale Ausgang. Über ihn können Sie zum Beispiel mit einem Software-DVD-Player den Sound an einen externen Dekoder ausgeben oder auch auf Mini-Disc aufnehmen. Der Karte liegt ein

Software-Paket bei, in dem Sie unter anderem den Wavetable-Synthesizer S-YXG50 von Yamaha finden. Die SoundSystem 512i digital kostet 89 Mark.

Info: TerraTec, 02157-81790, www.terratec.de



Mit der SoundSystem 512i digital können Sie auch DVD-Sound vom PC über den digitalen Ausgang an einen externen Dolby-Digital-Dekoder weiterleiten.

Netzwerk • Multimedia Eingabegeräte

Genius 5-Kanal Sound

Du glaubst du spielst im Kino

Genius
www.genius.kye.de



5.1 Kanal PCI-Soundkarte im Paket enthalten



SW-5.1 Surround

Echten Kinound kannst du jetzt mit dem Genius SW-5.1 Surround System erleben. Zusammen mit der im Paket enthaltenen PCI Soundkarte, die die Wiedergabe auf fünf Kanälen unterstützt, können DVDs im Audioformat Dolby® Digital 5.1 abgespielt werden bei dem drei Frontboxen, zwei Surroundboxen und eine Box für Bass getrennt angesteuert werden. Neben dem realistischen Surround Sound beherrscht die Soundkarte auch andere wichtigen Formate wie A3D, DirectSound3D, GSInteractive und Soundbeschleunigung. Die Leistung der Lautsprecher ist mit jeweils 5 Watt RMS für Surround- und Frontboxen, sowie 20 Watt RMS für den Subwoofer mehr als ausreichend und bietet sehr guten Klang ohne Klirren.



MaxFighter F-33D

Der MaxFighter F-33D ist mit Immersions i-Force Technologie ausgestattet und bietet Force Feedback in allen PC-Spielen, die diese Funktion unterstützen. Der MaxFighter F-33D besitzt zehn Feuertasten, digitale Schub- und Ruderkontrolle sowie einen 8-Wege Cooles-Hat.

Platz 2

Computer-Spieler 7/2000

PC Action 5/2000: Gesamturteil: 81%


GameStar 9/90

SpeedWheel Force feedback

Racing-Lenkrad mit Force Feedback Funktion. Das SpeedWheel-FF ist mit sechs Tasten, zwei Schaltwippen hinter dem griffigen Lenkrad und einer stabilen Pedalmechanik ausgestattet. Die Tischbefestigung wird mit einem Schraubzwingsystem an der Arbeitsplatte realisiert. Angeschlossen wird das SpeedWheel-FF wahlweise am USB- oder am Seriellen Port.



Info: (02173) 9743-27
Fax: (02173) 9743-17
www.genius.kye.de



Der Pentium 4: mit ihm führt Intel den neuen Sockel 423 ein. Der dazu passende Aktivkühler besitzt die Höhe von drei Markstücken!

Unter diesem Passivlüfter verbirgt sich die Northbridge des Intel 850-Mainboard-Chipsatzes. Er unterstützt nur teuren Rambus-Speicher.

In diesen Bohrungen finden vier Zusatzschrauben ihren Platz, durch die das Mainboard des Pentium 4 mit dem Gehäuse verbunden wird.

DIE ENTSCHEIDUNG: PENTIUM 4 GEGEN ATHLON

Am 20. November stellte Intel den brandneuen Pentium 4 vor. Wir haben uns eines der ersten Testsysteme mit 1,5 Gigahertz unter den Nagel gerissen und es gegen einen 1,2 Gigahertz Athlon mit DDR-Speicher antreten lassen. Die Ergebnisse sind wirklich verblüffend!

INTELS HERAUSFORDERER

INTEL PENTIUM 4

Neue PC-Prozessoren benötigen meist neue Hardware – so auch der P4, denn die Voraussetzungen unter denen der Debitant an den Start geht, haben sich seit dem Pentium III stark geändert. Laut den Spezifikationen von Intel müssen Pentium-4-Interessenten ihr Geld nicht nur in den Prozessor, sondern auch in ein neues Mainboard, Speicher, Prozessorlüfter, Netzteil und Gehäuse investieren. Ein neues Netzteil versorgt den P4 mit 12 Volt und 52 Ampere und ist gleich an drei Stellen mit der Hauptplatine verbunden. Eingebaut wird das Ganze dann in ein neues Gehäuse nach ATX12V-Spezifikation. Der Grund: Die großen und schweren Prozessorlüfter für den P4 müssen direkt neben der CPU mit dem Gehäuse verschraubt werden. Als Chipsatz für das neue Mainboard

wählte Intel zunächst den selbst produzierten Intel850-Chipsatz. Offenbar hegt man in der Zentrale Pläne, Lizenzen an andere Firmen zu vergeben, auf dass diese dann alternative Chipsätze entwickeln. Die taiwanesischen CPU-Löter von VIA haben bereits einen P4-Chipsatz angekündigt, der mit DDR-Speicher arbeiten wird. Intel hingegen vertraut noch auf den teuren Rambus-Speicher. Da der Speicher stets paarweise zum Einsatz kommt, steigt der Speicherdurchsatz dadurch auf stolze 3,2 Gigabyte pro Sekunde. Unsere Tests konnten wir an einem Pentium 4 mit 1,5 Gigahertz Taktfrequenz, 128 MByte RDRAM (PC 800) und einem Intel-Referenzboard ausführen. So viel zu Intels neuem Flaggschiff. Aber werfen wir mal einen Blick auf die Konkurrenz.

Diese blaugrünen Streifen beherbergen 128 MByte RDRAM der Firma Rambus. Bis auf weiteres arbeitet der P4 nur mit dieser Speicherart.

Alle Fachbegriffe rund um den P4 im Bereich Tools finden Sie eine detaillierte Erklärung aller Abkürzungen und Fachbegriffe rund um Mainboards und Prozessoren

AMD ATHLON DDR

DER KONTRAHENT VON AMD

Schon die letzten sechs Monate konnte sich AMD erfolgreich gegen Intel durchsetzen. Wegen guter Preis-Leistungs-Verhältnisse und flotten Prozessoren konnte AMD in dieser Zeit ohne Probleme die Geschwindigkeitskrone an sich reißen. AMD arbeitete außerdem eng mit den Firmen VIA, IBM und Infineon an einer verbesserten Prozessorumgebung. Die sollte DDR-Speicher unterstützen, denn der überträgt doppelt so viele Daten pro Prozessorakt wie bisher verwendeter SDR-Speicher (Single Data Rate). Konkurrent Intel sorgte mit einem fehlerhaften 1,13 Gigahertz-Pentium-III für Aufruhr. Seit Ende Oktober gibt es übrigens Athlon-Prozessoren, die mit 133 MHz Front-Side-Bustakt arbeiten und DDR-SDRAM unterstützen. Prozessor und

Speicher kommunizieren auf diesen neuen Systemen mit 266 MHz, was vor allem bei Spielen ein Leistungsplus von bis zu 20% bringt. Neben neuen Speicherstreifen brauchen Sie für einen DDR-PC allerdings auch eine neue Hauptplatine. AMD hat dazu auch eine eigenproduzierte Chipsatzlösung im Angebot: den AMD 760. Erste Mainboards mit dem 760-Chipsatz sind voraussichtlich ab Ende Dezember im Handel. Auch VIA, ALi und SiS arbeiten zurzeit noch an DDR-Chipsätzen. Um dem Pentium 4 mit 1,5 Gigahertz auch ein leistungsfähiges System gegenüberzustellen, wählten wir den schnellsten verfügbaren AMD-Rechner mit 1,2 Gigahertz Taktfrequenz. Der arbeitete auf dem AMD-Referenzmainboard mit 133 MHz Front Side Bus und 128 MB DDR-RAM (PC 266).

Für den Pentium 4 hat Intel eine andere Prozessorarchitektur verwendet als bei seinen Vorgängern. Dabei legte der Hersteller besonderen Wert darauf, dass die neue CPU mit möglichst hohen Taktraten gebaut werden kann. Um dies zu ermöglichen, entwickelte Intel eine Rechenpipeline, die 20 Stufen besitzt. Andere Prozessoren können bei dieser Größe des Rechenfließbandes nicht mithalten. Aber die Neuent-

wicklung hat auch Nachteile. Wegen Befehlsabhängigkeiten oder eines Sprungbefehls kann die CPU auch „leer laufen“. Beispiel: Operation 1 wird durch die Pipeline gejagt und Operation 2 benötigt das Ergebnis von Operation 1. Hier ergibt sich ein Problem: Operation 2 muss nun warten, bis die erste durchgelaufen ist. Mit einer verbesserten Sprungvorhersage (Branch Prediction) und einer zusätzlichen

Befehls-Engine will Intel dieses Manko beheben.

Runderneuert

Das Bus-System hat Intel ebenfalls modifiziert. Es arbeitet zwar mit 100 Megahertz, wendet aber den so genannten „Quad pumped System“-Bus an. Effektiv arbeitet der Front Side Bus des P4 also mit 400 MHz. Die verfügbare Bandbreite zwischen CPU und Speicher liegt somit bei 3,2 Gigabyte pro

Sekunde. Der Level1-Cache des P4 arbeitet ebenfalls etwas anders: Statt wie bisher unkodierte Befehle und Daten in zwei 16 Kbyte großen Blöcken zu speichern, hat Intel den „Trace Cache“ entwickelt. Der lagert etwa 100 Kbyte bereits dekodierte Mikrooperationen. Der Datencache fällt mit 8 Kbyte etwas kleiner aus.

Stark erweitert

Die Prozessorerweiterungen des Pentium III wurden ebenfalls optimiert. Das neue SSE2 des P4 beherrscht nun 144 neue Befehle, die vor allem optimierten Anwendungen einen Geschwindigkeitsschub verleihen. Für SSE2 optimierte Programme werden rund zweibis dreimal so schnell arbeiten, wie auf einem Pentium III. Das kürzlich erschienene DirectX 8.0 (auch auf der Heft-CD) unterstützt die neue Prozessorerweiterung von Intel bereits.

Die Intel-Prozessoren im Detail

CPU	Pentium III	Celeron	Pentium 4
On-Chip-Cache gesamt	288 Kilobyte	192 Kilobyte	Ca. 350 Kilobyte
Level2-Cache-Größe	256 Kilobyte	128 Kilobyte	256 Kilobyte
Level2-Cache-Busbreite	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Level1-Befehls-cache	16 Kilobyte	16 Kilobyte	12K mOps (Trace Cache)
Level1-Datencache	16 Kilobyte	16 Kilobyte	8 Kilobyte
Spannung	1,7 V	1,5 V	1,7 V
Transistoren	37 Millionen	25 Millionen	42 Millionen
DIE-Größe	120 mm2	100 mm2	217 mm2
Front Side Bus	100, 133 MHz	66 MHz	100 MHz QDR
Taktfrequenzen	600-1 000 MHz	566-766 MHz	1 400-1 500 MHz
Herstellungsprozess	0,18	0,18	0,18
Interface	Socket 370	Socket 370	Socket 423

Das Zugpferd der texanischen Chipschmiede AMD ist mittlerweile schon eineinhalb Jahre alt. Vor gut sechs Monaten hat AMD den „Athlon Classic“ in einigen Details verbessert. So fertigte die Firma den neuen Athlon „Thunderbird“ nicht nur in einem kleineren Herstellungsprozesses (0,18 Mikron), sondern gab ihm auch noch einen besseren und schnelleren Level2-Cache mit auf den Weg. Im Oktober

hat sich AMD noch mal an die Arbeit gemacht, diesmal aber um ein paar Verbesserung der Athlon-Infrastruktur vorzunehmen. Aber was macht den Athlon zu einem Konkurrenten für den neuen P4?

Die CPU kann drei beliebige Befehle gleichzeitig bearbeiten und besitzt zusätzlich die 3DNow!-Prozessorerweiterung von AMD. Die hat sich besonders im Spielbereich als effektiv erwiesen und ist mit den

SSE-Erweiterungen des Pentium III vergleichbar.

Wie? Was? Pipeline?

Die Rechenpipeline des Athlon ist mit zehn Stufen nur halb so lang wie die des P4, liegt aber in der Nähe der des Pentium III (zwölf Stufen). Diese Pipeline können Sie mit Fließbandarbeit vergleichen: Der Athlon zerlegt jeden Befehl in zehn verschiedene Arbeitsschritte. Da nun die Ar-

beitslast auf zehn Stellen verteilt wird, braucht ein Taktzyklus nicht mehr so lang, wie es beispielsweise der Fall wäre, wenn die Pipeline nur eine Stufe besäße. So kann der Takt also früher beendet und der nächste begonnen werden. Das ermöglicht natürlich auch höhere Taktfrequenzen. Einen großen Leistungsschub erhält der Athlon durch die 128 Kilobyte seines Level1-Cache. Da er nicht wie der Pentium III alle Daten des Level1-Cache auch in den Level2-Cache kopiert, gewinnt er dadurch noch mal an Geschwindigkeit.

Alter Prozessor

Obwohl der Athlon schon etwas betagt ist, gehört er noch lange nicht zum alten Eisen. Im Gegenteil: Mit 1,2 Gigahertz Taktfrequenz ist zwar das obere Ende der Taktraten-Fahnenstange erreicht. Allerdings sorgt der Einsatz von DDR-

Die Athlon-Prozessoren im Detail

CPU	Athlon Classic	Athlon Thunderbird	Duron
On-Chip-Cache gesamt	128 Kilobyte	384 Kilobyte	192 Kilobyte
Level2-Cache-Größe	512 Kilobyte	256 Kilobyte	64 Kilobyte
Level2-Cache-Busbreite	64 Bit	64 Bit	64 Bit
Level1-Befehls-cache	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte
Level1-Datencache	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte
Spannung	1,8 V	1,75 V	1,6 V
Transistoren	22 Millionen	33 Millionen	25 Millionen
DIE-Größe	184 mm2	120 mm2	100 mm2
Front Side Bus	100 DDR	100, 133 MHz DDR	100 MHz QDR
Taktfrequenzen	500-700 MHz	850-1 200 MHz	600-800 MHz
Herstellungsprozess	0,25	0,18	0,18
Interface	Slot A	Socket A	Socket A

Den Architekturänderungen des P4 gab Intel übrigens den Namen „Net Burst“.

Benchmarkleistung

Die Fließkommaberechnung ist besonders bei Spielen von großer Wichtigkeit. Bei unseren Benchmarks erntete der P4 in diesem Bereich allerdings keine Lorbeeren. Der offensichtliche Grund: Die zuständige Recheneinheit (Floating Point Unit, FPU) ist die des Pentium III. Man hat sie lediglich für den Betrieb unter höheren Taktraten optimiert.

Die Zukunft des P4

Im ersten Quartal möchte Intel den Pentium 4 auch in einer 1,3-Gigahertz-Version auf den Markt bringen. Dass die gesalzenen Preise für die CPU bis dahin in akzeptable Bereiche gesunken sind, ist allerdings nicht zu erwarten. Der Computerhandel Dell bietet

Die Mainboards für Intels Pentium 4 arbeiten vorerst nur mit Rambusspeicher und benötigen spezielle Gehäuse.

bereits erste PCs mit dem 1,5 Gigahertz-P4 an. Das kleinste System kostet stolze 3.500 Mark und bietet neben der 1,4-GHz-CPU 128 MByte Rambusspeicher und eine TNT2-Grafikkarte. Für einen Rechner ohne Monitor ist das ein Batzen Geld – besonders in Hin-

sicht auf die Tatsache, dass der Sockel 423 des Pentium 4 wohl gegen Ende 2001 wieder aus der Mode gekommen ist. Dann nämlich soll eine verkleinerte Pentium-4-Variante (Codename „Northwood“) auf den Markt kommen, die ab zwei Gigahertz startet.

Speicher und der erhöhte Front-Side-Bustakt von 133 MHz noch mal für einen ordentlichen Leistungsschub.

Die Zukunft des Athlon

Wenn es Ihnen nur um Taktraten geht: Die Megahertz-Zahlen des Pentium 4 wird der Athlon wohl nicht erreichen. Im ersten Halbjahr 2001 stellt AMD aber wahrscheinlich den Athlon-Nachfolger mit dem Codenamen „Palomino“ vor. Dank einiger technischer Neuerungen wird er effizienter rechnen und höhere Taktfrequenzen vertragen. Die ersten Exemplare sollen zu nächst allerdings noch in der 0,18-Micron-Technologie gefertigt sein. Für die Produktion des „Palomino“ in der Dresdner Fabrik stellt AMD wohl erst Anfang 2002 auf die optimierte 0,13-Micron-Technik um. Der Vorteil des kleineren Produktionsprozesses: Die

Für unsere Tests benutzen wir ein Referenzmainboard mit dem AMD 760-Chipsatz, das wir mit DDR-Speicher betrieben haben.

kleineren Leiterbahnen ermöglichen nicht nur höhere Taktfrequenzen, sondern entwickeln im Vergleich auch noch weniger Hitze. Richtig spannend wird es aber wohl erst mit der achten Prozessor-

generation von AMD. Der Codename des Prozessors heißt „Thoroughbred“. Er wird einen komplett neu entwickelten Chipkern besitzen und damit wohl noch höhere Taktregionen erreichen.

Pentium 4 vs. Athlon

Blickpunkt

Chip-Kontrolle

Pentium 4

Auf 217 Quadratmillimetern bringt der Pentium 4 rund 42 Millionen Transistoren unter. Demnächst will Intel den Core im schlanken 130 Nanometer-Prozess fertigen.



i850

Der Chipsatz kommt direkt von Intel, unterstützt aber nur teuren Rambusspeicher. Seine Northbridge versteckt sich unter einem enormen schwarzen Passivkühler.



ICH2

Der Input/Output Controller Hub 2 wird bereits auf den meisten i815-Mainboards verbaut. Leider verzögerte die Southbridge wegen einiger Probleme den Start des Pentium 4.



Chip-Kontrolle

Athlon

Der Athlon hat eine leistungsfähige Fließkommareinheit und besiegte die Pentium-III-CPU's im Gigahertz-Wettrennen. Der Athlon „Thunderbird“ ist eine Neuauflage des Athlon Classic.



AMD 761

Die Northbridge ist der eigentliche Kern des AMD-760-Chipsatzes und erlaubt den Einsatz von DDR-Speicher mit einer maximalen Transferrate von 2,1 GByte/Sekunde.



AMD 766

Die Southbridge des AMD-760 unterstützt keine ISA-Steckkarten mehr und besitzt auch keine Soundfähigkeiten. Dafür beherrscht sie den schnellen Festplattenstandard DMA/100.



INTEL PENTIUM 4

Komisch, komisch, komisch. Die neue Architektur des Pentium 4 stellte die Redaktion vor einige Fragen: Im Q3-Benchmark hat der P4 mit 150 Frames in der Sekunde tatsächlich alle Preise gewonnen, während er zum Beispiel bei F.A.K.K. 2 in 16 Bit nur auf 94 bzw. 89 kam. Das verwunderte uns sehr, denn beide Spiele basieren auf der gleichen 3D-Engine. Bei *Unreal Tournament* (Direct3D) wurde der P4 allerdings vom 1,2 GHz Athlon mit der GeForce2 Ultra geschlagen. Anhand einiger nicht-Spielebezogener Benchmarks haben wir festgestellt, dass der P4 bei Fließkommaberechnungen, wie sie in Spielen häufig vorkommen, manchmal sogar unter den Werten eines Athlon 900 liegt. Wenn Spiele allerdings auf die Prozessorerweiterung SSE optimiert sind oder die hohe Speicherbandbreite nutzen, kann Intels Frischling

auftrumpfen. Der P4 und die Voodoo5 sind übrigens keine empfehlenswerte Kombination. Die Karte bremste unser Testsystem bei 32-Bit-Benchmarks aus und passte auch nicht auf die Hauptplatine unseres Testsystems. Fazit: Auch wenn Sie fanatischer Q3-Fan sind, sollten Sie noch nicht zum P4 greifen, weil er wegen der vielen Zusatzanschaffungen viel zu teuer ist. Trotzdem werden wir weiterhin ein Auge auf den P4 halten, denn in SSE-optimierten Spielen könnte er schon bald der Benchmarksieger sein.

Die Spiele-Benchmarks haben wir übrigens auf unseren zwei Testsystemen durchgeführt. Bei den Tests des Pentium II und P4 kam Windows 98 SE mit 128 MByte Rambusspeicher (DDRAM) zum Einsatz – mit den aktuellsten Treibern.

Bernd Holtmann

Der 1,2 GHz Athlon geht bei *Unreal Tournament* in Führung. Die Voodoo5 verliert übrigens in hohen Auflösungen und 32-Bit-Farbtiefe stark an Performance.



AMD ATHLON DDR

Da kann die Firma Intel die Werbetrommel rühren, wie sie will: Bei unseren Benchmarks hatte AMDs Athlon mit 1,2 GHz Taktfrequenz fast immer die Nase vorn. Bei *Unreal Tournament*, F.A.K.K.2 und *DraKan* zeigte unser Athlon-System dem P4 bei Auflösungen von 800x600 und 1024x768, wo der Hammer hängt – obwohl es 300 MHz weniger auf der Brust hat, als der 1,5 GHz P4. Lediglich bei Q3 schlug der P4 den Athlon um rund elf bis 14 Frames pro Sekunde.

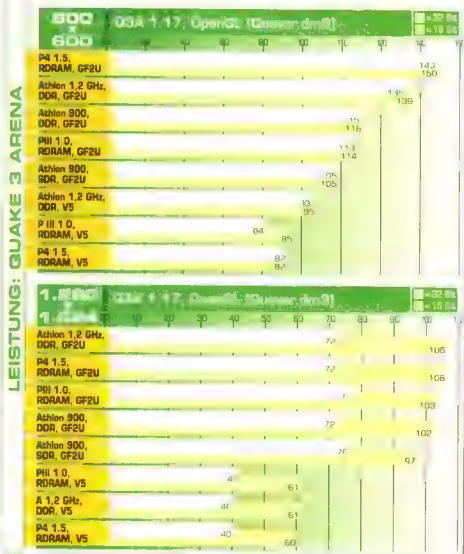
Um einmal herauszufinden, wie viel die DDR-Speicherumgebung unseres Athlon-PCs wirklich an Spielperformance bringt, haben wir die CPU auf 900 MHz heruntergetaktet (100 MHz Front Side Bus). Tatsächlich sorgt der DDR-Speicher für 10 bis 20 Prozent mehr Leistung! Der höhere Front Side Bus tut da natürlich sein übriges und

sorgt dafür, dass Spieler mit dem Athlon eine um ein vielfaches günstigere Spielölösung bekommen als mit dem neuen P4. Mittlerweile steht es also fest: Megahertz-Zahlen sind nicht mehr so aussagekräftig wie einst! Wenn Sie mit dem Athlon liebäugeln, sollten Sie auf keinen Fall bei der Grafikkarte sparen. Unsere Wahl fällt da auf eine GeForce2 Ultra, da die Voodoo5 in hohen Auflösungen für bis zu 50 Prozent Performance-Einbrüche sorgt. Der Athlon ist und bleibt zunächst einmal die beste Wahl für Spieler.

Wie die Q3 Arena-Benchmarks zeigen, haben selbst Hardcore-Spieler nur ein einziges Kaufargument für ein brandneues P4-System: die Spielgeschwindigkeit bei 800x600 Bildpunkten. Sparsame PC-Spieler setzen also vorerst weiter auf AMD.

Bernd Holtmann

Lediglich in Q3 Arena kann der Pentium 4 mehr Spielgeschwindigkeit liefern als der Athlon. Weit abgeschlagen liegt die Kombination aus Pentium 4 und Voodoo5 5500.



**DA STANDEN SIE VOR MIR
UND STARRTEN MICH AN.
HOCHINTELLIGENT UND WILD
ZUGLEICH. ICH WAR ES,
DER IHREM DASEIN EINEN SINN GEBEN SOLLTE.
UND DAS TAT ICH:
ICH BEFAHL IHNEN, WAFFEN ZU SCHMIEDEN,
KATAPULTE ZU BAUEN, IHRE KÖRPER ZU TRAINIEREN
UND REICHE ZU EROBERN.
DAS ALLES KOSTETE MICH NUR
EINEN KNOPFDRUCK AUF MEINEN
MICROSOFT SIDEWINDER® STRATEGIC COMMANDER.**

Der neue SideWinder Strategic Commander, der Game Controller für Strategiespiele. Zusätzlich zur Maus eingesetzt, vereinfacht er die Ausführung umfangreicher Spielkommandos. Durch das Betätigen eines einzigen Buttons lassen sich bis zu 72 komplexe Tastaturabfolgen blitzschnell abrufen. Spielen Sie schneller und zeigen Sie dem Feind Ihre Macht mit Links.

www.microsoft.com/sidewinder



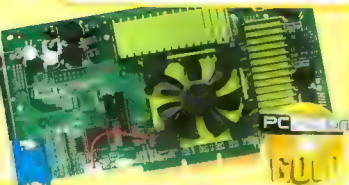
MICROSOFT
SIDEWINDER
GAME CONTROLLER

Weitere Microsoft SideWinder-Controller sind im Fachhandel erhältlich.

Die GeForce2-Attacke

Viele Grafikkarten, die derzeit über die Ladentheke wandern, besitzen einen GeForce2-Grafikchip. Wir haben zwei Ultra-Varianten und eine MX getestet.

Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra



Creative arbeitet beim Grunddesign der GeForce2 Ultra bereits stark mit Nvidia zusammen und so gleicht die 3D Blaster GeForce2 Ultra sehr dem Referenzlayout von Nvidia. Der

verbaute Grafikchip ist mit 250 MHz getaktet, während die 64 MByte DDR-SDRAM-Grafikspeicher mit 460 MHz (2x 230 MHz) angesprochen werden. Und genau da liegt das Problem: Bei den Grafikkarten mit GF2 GTS hat man bereits gesehen, dass die Übertaktung des Grafikchips nur unwesentlich mehr Leistung bringt. Die 3D Blaster GeForce2 zeigt, dass erst ein höherer Speichertakt zu flotterer Spieleleistung führt. Im Karton der Karte

finden Sie einen Software-DVD-Player und die Vollversion des Actionspiels MDK 2. Die Installation der GF2 Ultra verlief übrigens trotz ihres großen Stromhungrers ohne Probleme. Die Treiber-Software lässt Hobby-Übertaktern sogar einiges an Tuning-Freiheiten. Das einzige Manko von Creatives Ultra ist die mangelnde Anschlussfreude, denn an der Karte befindet sich lediglich ein analoger D-Sub-Monitorausgang.

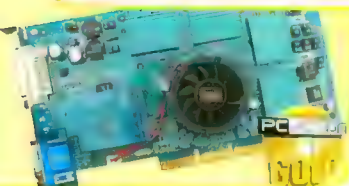
3D Blaster GF2 Ultra

Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	0130-815101
Web-Site:	www.creative.com
Preis:	Ca. DM 1.250,-
Stärken:	Starke 3D-Leistung; Übertaktungstool
Schwächen:	Fehlender TV-Out
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 92%

» Preis und Leistung sind sehr unausgeglichene.«

Hercules 3D Prophet II Ultra



Die 3D Prophet II Ultra arbeitet mit 250 MHz Chiptakt und 460 MHz Speichertakt (2x 230 MHz). Den mitgelieferten Software-DVD-Player können Sie mit dem TV-Ausgang benut-

zen, um DVD-Filme am Fernseher anzuschauen. Ein passendes S-VHS-Kabel wird übrigens mitgeliefert. Der Ultra-Prophet besitzt noch einen D-Sub-Monitoranschluss sowie einen DVI-Ausgang für digitale Monitore. Über ein Tweak-Tool können Sie Einstellungen zur Kantenglättung oder Übertaktung vornehmen. Der Grafikspeicher arbeitete bei übertakteten 500 MHz (DDR) ohne Probleme, darüber wurde die Platine zu heiß. Aber

warum eine GeForce2 Ultra? Die Ultras setzen sich nur in sehr hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe von ihren GTS-Kollegen ab. Auf einem PIII 500 ist eine Ultra im Durchschnitt (bei 1.024x768 Pixeln in 32 Bit) nur drei Prozent schneller als eine GeForce2 MX (ca. DM 375,-). Auf einem Athlon 1.000 sind es 38 Prozent. Die Prophet II Ultra ist also zusammen mit einem Gigahertz-PC die derzeit flottesste Kombination für 3D-Spiele.

3D Prophet II Ultra

Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	09122-6950
Web-Site:	www.hercules.com
Preis:	Ca. DM 1.250,-
Stärken:	3D-Leistung; TV-Out; DVI-Ausgang; Übertaktungstool
Schwächen:	
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 93%

» Südhafte teuer, dafür mit TV-Out und DVD-Software.«

MSI StarMaxx32



Der Hauptplatinenlötter MSI steigt nun auch in das heiße Geschäft der Grafikkarten ein. Die StarMaxx32 ist sein erstes Produkt und verwendet einen GeForce2-MX-Chip. Mit

einem Preis von 390 Mark liegt sie im untersten Preisbereich der günstigen GeForce2-Karten – macht dabei aber keine Kompromisse in der Ausstattung. TV-Ausgang (S-VHS), ein langes S-VHS-Kabel und ein Software-DVD-Player sind gute Kaufargumente. Dazu gibt es noch die zwei Topware-Spiele Gorky 17 und Earth 2150 (Version 2.0). Nur beim verbaute Grafikspeicher hat man etwas gespart, denn auf der Platine wurde

lediglich regulärer SDRAM (6 ns Zugriffszeit) verlötet. Laut MSI wird die Karte demnach aber mit 5,5 ns RAM ausgeliefert, was vor allem Übertaktern freuen wird. Bei der Spieleleistung liegt die StarMaxx auf dem üblichen G2-MX-Niveau und weicht keinen Deut von den Konkurrenzkollegen ab. Bis 1.024x768 und 16 Bit kann die StarMaxx noch mithalten, darüber sind die GeForce2-Karten mit Double Data Rate schneller.

StarMaxx32

Hersteller:	MSI
Info-Telefon:	06403-905010
Web-Site:	www.msi-computer.de
Preis:	Ca. DM 390,-
Stärken:	Ausstattung; Spielbündel
Schwächen:	Langsamer SDR-Speicher
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 85%

» Gute Ausstattung, gute Leistung, günstige Karte.«

TERRATEC®

Never sound, der alle begeistert.

„...immer noch für ein gutes Wort“

Wer die Musik liebt, schwört auf Soundkarten und AudioSysteme von TerraTec. Zum Beispiel auf den genialen Newcomer EWX 24/96 – mit ultra rauscharmer Signalverarbeitung, optischer Digitalschnittstelle und zukunftsweisender 24 Bit/96 kHz-Technologie. Oder auf die DMX Xfire 1024, die laue PC-Töne in satten 3D-Sound verwandelt – digital rein und raus inklusive. Da kommen nicht nur bis zu vier Lautsprecher, sondern auch eingefleischte Spielerherzen mächtig auf Touren. Die ultimativen SoundSysteme von TerraTec gibt's bei Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Vobis und im Onlineshop www.mediax-direkt.de/terratec/ sowie im gutsortierten Fachhandel.

Mehr Informationen: www.terratec.net



Anschluss belegt?



Mit regulären Boxen können Sie Dolby-Digital-Sound wiedergeben. Die Anschlüsse dazu finden Sie an der Anschlussbox.



Das Game Theater XP ist ein „Rundum-glücklich-Paket“ für Sound-Interessierte: Up-to-date-Soundkarte, digitale Anschlüsse, USB-Hub und noch vieles, vieles mehr.

Guillemots Game Theater XP besteht aus einer Soundkarte und einer externen Anschlussbox. Das hört sich nicht sehr spektakulär an, dafür zählen aber die inneren Werte. Und genau da kann das Game Theater XP auftrumpfen. Auf der Soundkarte arbeitet ein SoundFusion-Chip (Crystal CS4639), der in anderen Versionsnummern bereits auf der SonicFury (Videologic) und der

DMX XFire 1024 (TerraTec) zum Einsatz kam. Die zwei analogen und digitalen Anschlüsse auf der Platine können Sie zum Beispiel mit dem digitalen Ausgang Ihres DVD-Laufwerks verbinden oder darüber die Audiodaten einer anderen Steckkarte in die Soundkarte leiten.

Kompatibilität

Die Soundkarte unterstützt neben DirectSound3D und A3D

1.0 auch einige Soundstandards, durch die sie sich von der Konkurrenz abheben kann. Da wäre zum einen EAX 2.0: Die zweite Version der 3D-Schnittstelle von Creative beherrscht die 3D-Effektbelegung auf mehreren Boxen. Außerdem hat Guillemot eine Lizenz von den Dolby Laboratories erworben, dank der die Soundkarte nun AC3-Sound (Dolby Digital) auf die Boxen ausgeben darf. Über eine ausgeklügelte Software namens Dolby Headphone kann das auch über normale Kopfhörer geschehen. Das Ergebnis mit den Ohrmuscheln ist zwar nicht so beeindruckend, klang mit der Matrix-DVD aber dennoch sehr ordentlich. Als wenn das noch nicht genug wäre, sorgt die Sensaura-Software für noch mehr zusätzliche 3D-Effekte.

Dickes Ding

An der Bleibleiste der Soundkarte finden Sie einen Stereo-Eingang (3,5 mm) und einen breiten Stecker (DB44), über den Sie die externe Metallbox anbringen. Die beherbergt nämlich alle Anschlüsse, die wegen Platzmangels nicht auf der Soundkarte untergebracht werden konnten – und noch mehr. An der Front der Box fin-

den Sie einen Kopfhörerausgang, einen Mikrofoneingang, einen Stereo-Eingang (Cinch) sowie einen Gameport-Anschluss und zwei USB-Steckplätze. So weit, so gut. Wenn Sie einen Blick hinter das edle, schwarz-blaue Gerät werfen, finden Sie alle Ausgänge für die fünf Kanäle eines Dolby-Digital-Systems, sowohl als 3,5-mm-Klinke als auch als Cinch-Stecker. Optische Ein- und Ausgänge gibt es sowohl für Koaxial-Kabel als auch für optische Kabel. Dort befinden sich auch zwei weitere USB-Stecker und ein Ein- und Ausgang für MPU-401-kompatible MIDI-Geräte. Stichwort USB: Um die Hub-Fähigkeit der Box nutzen zu können, müssen Sie einen USB-Port Ihres PCs opfern. Trotzdem arbeiten auch stromhungrige Geräte wie Webcams mit der Box zusammen.

Das Urteil

Wenn Sie keine Lust mehr haben, stets hinter den PC zu kriechen, dann sollten Sie mit dem Game Theater XP liebäugeln. Die Soundkarte braucht sich dank vieler Extras und guter Leistungsdaten selbst vor der Neuauflage der SoundBlaster Live! nicht zu verstecken. Die Metallbox setzt dann noch eins drauf und macht das Game Theater zu einer guten Sound- und Anschlusslösung für krabbelnde PC-Spieler. Zum optimalen Sound fehlt allerdings noch ein 5.1-Boxensystem.

Bernd Holtmann



Der Sound von Shyns actionlastigem Sacrifice ist dank EAX-Unterstützung ebenso dreidimensional wie die Grafik.

Game Theater XP	
Hersteller:	Guillemot
Info-Telefon:	09122-8858
Web-Site:	www.guillemot.com
Preis:	Ca. 800,-
Stärken:	Anschlussvielfalt, EAX 2.0-Support, Dolby Digital, 4xUSB-Hub
Schwächen:	
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	90%
» Viel Ausstattung, gute Leistung, satter Klang! «	

Sparen Sie sich schlaui!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.



Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- ☒ **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- ☒ **Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag
- ☒ **Prominent**
Das Hardware-Magazin
für PC-Spieler

☒ **Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!**
(P3 PH 31)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 57,-/Jahr (= DM 4,75/Ausg.); Ausland DM 81,-/Jahr; ÖS 420,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

www.pcgameshardware.de

E-Mail (für weitere Informationen)

Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 800	93%
Asus	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	03122-8860	DM 999	92%
ATI	Radeon 64 MB DDR	11/00	039-665150	DM 549	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	02102-95990	DM 799	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66882900	DM 799	90%
Eisa	Gleocast	07/00	0241-6065112	DM 850	90%
ATI	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09122-8860	DM 799	90%
ATI	Radeon 32 MB DDR	07/00	03122-8860	DM 649	89%
Sofix	Voodoo5 5500 AGP	07/00	0180-51777617	DM 750	88%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	03122-8860	DM 620	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680	84%
Eisa	Erazor X ²	04/00	0241-6065112	DM 630	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	069-66882900	DM 550	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	02102-95990	DM 570	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/00	06997-930823	DM 499	81%
Eisa	Erazor X	01/00	0241-6065112	DM 500	81%
Videologic	Vivid	07/00	05103-334710	DM 350	81%
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	05/00	02102-95990	DM 580	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66882900	DM 450	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	09122-8860	DM 500	80%
Ali	Rage Fury MAXX	03/00	069-665150	DM 599	75%
Asus	AGP-V6800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430	74%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66882900	DM 149	92%
Videologic	SoundC Fury	10/00	05103-334710	DM 270	88%
Terratec	DMX Xtreme 1024	09/00	02157-81730	DM 129	87%
Videologic	SomeVoice2	09/00	05103-334710	DM 159	82%
Terratec	Xlerate Pro	08/99	02157-81730	DM 179	82%
Guillemot	Mani Sound Muse	10/00	09122-8860	DM 79	79%
Eisa	Monster Sound MX300	01/99	03151-266330	DM 149	78%
Terratec	SoundSystem DMX	06/99	02157-81730	DM 279	78%
Hioretech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398680	DM 179	78%
Guillemot	Mani Sound Fortissimo	12/99	09122-8860	DM 99	77%

Joysticks mit Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/99	02173-974231	DM 240	88%
Logitech	WingMan Force	12/99	069-92032165	DM 93%	
Genus	MaxFighter F-33D	09/00	02173-974231	DM 199	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09122-8860	DM 159	76%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	069-92032165	DM 149	73%

Joysticks ohne Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119	88%
Satek	Cyborg 3D Stick	01/99	069-94612710	DM 129	86%
Logitech	MM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200	81%
Genus	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974231	DM 99	78%
ACT Labs	Eaglemark	06/98	0541-122065	DM 89	61%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 89	82%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89	80%
Satek	Cyborg Stick 2000	06/99	069-94612710	DM 79	79%
Thrustmaster	X-Fighter	05/98	09122-8860	DM 69	79%
CH Products	F-10 Fighterstick	05/98	0541-122065	DM 169	79%
Genus	MaxFighter F-310	11/99	02173-974231	DM 99	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09122-8860	DM 69	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287-125133	DM 99	75%
Satek	ST110	01/00	069-94612710	DM 50	74%
Logitech	Phantom 2	03/00	02393-680	DM 80	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 69	85%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	069-92032165	DM 79	83%
Microsoft	SW FreeStyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99	80%
Satek	P750	02/00	069-94612710	DM 69	80%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69	78%
Genus	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974231	DM 70	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66882900	DM 40	77%
Satek	Cyborg 3D Pad	01/99	069-94612710	DM 99	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49	75%
Gravis	Xtermator	-	0541-122065	DM 89	74%
Microsoft	SW PGP Game Pad	05/00	0180-5251199	DM 45	74%
InterAct	MoneyPad Touch Edition	09/00	04287-125133	DM 40	73%
Satek	X6-33M	02/99	069-94612710	DM 49	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	09122-8860	DM 49	71%
Satek	P120 Action Pad	02/00	069-94612710	DM 30	70%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 80	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120	81%
Razer	Boomerang 2000	02/00	www.razerlabs.de	DM 199	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer ²	10/99	0180-5251199	DM 120	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/99	02173-974231	DM 100	78%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180	75%
Satek	GM2	05/00	069-94612710	DM 70	68%

Lenkradssysteme ohne Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09122-8860	DM 199	83%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09122-8860	DM 170	80%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400	80%
Satek	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179	79%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09122-8860	DM 179	75%
Satek	R4 Racing Wheel	-	069-94612710	DM 179	71%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	09122-8860	DM 149	71%
Fanatec	Le Mans	02/99	0671-9221298	DM 149	70%
Satek	P100 Racing Wheel	11/99	069-94612710	DM 129	69%
Fanatec	Mrto Carlo	04/99	0671-9221298	DM 99	68%

Lenkradssysteme mit Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Microsoft	SW FF Wheel	12/99	0180-5251199	DM 299	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09122-8860	DM 349	88%
Satek	R4 Force Wheel	12/99	069-94612710	DM 279	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299	86%
Guillemot	FF Racing Wheel	06/00	09122-8860	DM 249	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249	76%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120	87%
mimoDISPLAYS	mimoD1795 F	03/99	01805-282144	DM 759	82%
ViewSonic	P1775	03/99	0800-1771430	DM 1.045	81%
Eisa	Econo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290	78%
Samsung	SynMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtitel
Samsung	SynMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/99	0800-1003435	DM 900	81%
Eizo	FlexScan 67	03/99	02153-733400	DM 1.600	81%
Toshiba	Ergosystem 975	03/99	0201-7930400	DM 1.200	77%
Wartmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980	72%

DAS EINZIGE PLAYSTATION- MAGAZIN IM UNIVERSUM MIT DVD!



>>> Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:

Mit Videos, Reportagen, Tipps&Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und. Das alles für kosmische 8,90 DM!

>>> **PLAY ZONE – DAS PLAYSTATION-
MAGAZIN DER NEUEN GENERATION.**

P3 030 A
Play Zone jetzt testen:
Gratisheft anfordern unter
01805/9595061
(0,24 DM/Min.)



[illegible]

Peripherie-Hersteller in heller Aufregung: Anscheinend ist es ihnen bis heute nicht gelungen, das optimale Eingabegerät für Sportspiele bereitzustellen! Unser Leser G. Adam zögerte nicht lange und beschloss, diesen Mangel mit einer Eigenentwicklung ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen. Seine zweckmäßige und formschöne Fußballer-Tastatur ist ergonomisch speziell auf die Bedürfnisse der Spieler der FIFA-Serie von EA Sports ausgerichtet. Das offene Industrial Design erlaubt während des Spielgenusses faszinierende Einblicke in die Gedankenwelt des Elektronikbastlers und erleichtert darüber hinaus die schnelle, effiziente Wartung des Gerätes. Bleibt nur zu hoffen, dass dieser technische Geniestrich möglichst bald in Serie geht.

Fundsachen

Nicht nur in *James Bond*-Filmen spielt das, was man heute elegant als Product-Placement bezeichnet, eine wichtige Rolle. Mittlerweile



gibt's so was auch in Computerspielen. Da zaubert der Protagonist von *Simon the Sorcerer 3D* mitten im Spiel *Magic the Gathering*-Karten aus dem Ärmel und weist frech darauf hin, dass Hasbro den Hersteller der *Magic the Gathering*-Produkte erst kurz zuvor „geschluckt“ hat.

ERSCHEINT AM 17. JANUAR

Die Siedler 4 **Vollversion: Grand Prix Legends**

Aufbaustrategie mit Niedlichkeitsbonus und Tradition: Blue Bytes Siedler gehen in die vierte Runde und stellen sich bei uns zum Test.



Den Glanz alter Formel-1-Zeiten können Sie mit *Grand Prix Legends*, unserer nächsten Vollversion, noch einmal erleben!



Genuss!

AUSSERDEM...
Tipps & Tricks zu Tomb Raider: Die Chronik, Patrizier 2 und vieles mehr.

WILHELM REB. RUSHWARE GmbH, A THQZ Company, Tel. 0 21 31 / 607-0, Fax: 0 21 31 / 607-1

PC CD-ROM



